10 FRANCS

LE MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

février - SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY - février

10 FRANCS

SUPER NINTENDO NES - GAME BOY

BANZAÏ

Star Wars

Le mythe ... chez toi !

N°7 FEVRIER 93

Previews

OCEAN et LUDIGAMES en fanfare !

Tests

Jimmy Connors
Push-Over
Mario & Yoshi
Star Wars
Axelay...

1993 : des dizaines de nouveaux produits

AXELAY

3615 KONSOL * BZ

FEATURING G.I.ANT™

SUPER NINTENDO



NINTENDO



GAME BOY



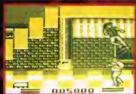


Suisse : 3Fs
Belgique : 70 Fb
Canada : 2,50 $

Le vieux lion en poster

L'ARME





Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

GAME BOY



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-45 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT



FATALE

LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS Nintendo®

Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"

Ils forments l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:

Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des traficants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnapée.



Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.

Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

LES CRIMINELS !







ocean®

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 4?-53-?2-?6, Fax: (1) 42-27-05-73

TRES PRIS AU JEU



PLOC !

Tel est à peu près le bruit que fait mon cerveau en cognant aux parois, suite aux excès pas encore tout à fait digérés des fêtes de fin d'année. Que cela ne nous empêche pas d'entamer cette nouvelle année avec joie et dynamisme, d'autant que si l'actualité a fréiné des deux fers en ce qui concerne les sorties effectives de jeux, et c'est bien normal après l'abondance des mois derniers, elle est par contre tout ce qu'il y a de plus florissante en futurs produits, imminents ou pas. La première moitié du magazine est consacrée, en entier, à ces prochains produits. Océan et Ludigames, confirmant leur intérêt pour nos bécanes préférées, annoncent à eux seuls, des dizaines de jeux dont les ébauches, ou mieux encore, les versions quasi finales vous sont présentées dans ce numéro. Le C.E.S de Las Vegas, la plus grande concentration de jeux vidéo au monde, lui aussi, confirme l'intérêt de beaucoup d'autres pour les consoles Nintendo et il faut s'attendre à la rentrée 1993, le temps que tout se mette en place, à un déferlement d'acteurs importants dans notre univers. La garantie, pour nous, de sorties encore plus nombreuses et, par l'action de cette nouvelle concurrence, de produits d'encore meilleure qualité. Ce sont les voeux que je forme, en tout cas, en ce début d'année.

Le Banzzaï 92 a vécu, vive le Banzzaï 93 !

BBB (BéBé Banzzaï)

SOMMAIRE

N°7 - FÉVRIER 93

DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

JEUX ANNONCÉS

SUPER NINTENDO
Axelay : janvier
Bart's night : janvier
Jimmy Connors : mars
Super Mario Kart : janvier

NINTENDO
Bart vs the World : janvier

GAME BOY
Lemmings : février

NEWS

BC KID

Le jeu de plateaux le plus connu des possesseurs de PC Engine va prochainement être adapté sur Gameboy. Rien de change par rapport au jeu original : notre petit bonhomme se promène desespérément dans des mondes préhistoriques où son seul moyen de défense est de donner des coups de tête !!! Original, non ? La seule chose qui diffère un peu est que le jeu ne se nomme plus Pc Kid mais Bc Kid. Pour ceux que font vibrer les coups de boule, voilà un grand nombre de tableaux offerts à la satisfaction exclusive de leur vice favori. T'es pas content, toi ?

BUCKY O'HARE

Captain "Bucky o hare", le célèbre lapinoide de l'espace, va avoir fort à faire contre ses ennemis, d'horribles crapoïdes. Dans leur infinie méchanceté, ceux-ci, en effet, ont enlevé quelques-uns des membres de l'équipage de ce cher Bucky. N'écoutant que son courage, celui-ci va partir à leur rescousse. Dans ce jeu de plateforme signe Konami, tu vas, toutes dents en avant et toutes oreilles déployée, devenir Bucky o hare a la recherche de tes potes. Ceux-ci sont gardes par les régiments d'élite des crapauds dans quatre prisons cachées dans des niveaux divers en plein espace. Au programme : le niveau de glace glissant à souhait, le niveau de lave et ses bains bouillonnants et autres joyeusetes du même acabit... Sortie prochaine pour ce jeu d'action qui parait assez prometteur.

VENTREDIOU !!!

"Un pantain de bridel de fiotte de berde d'empoiré de râblure d'entaffé d'ennui technique nous prive, au dernier moment des délicieuses cartes collectors que nous avions prévues". C'est en ces termes délicats que j'annonçais la même catastrophe dans le dernier numéro de Supersonic.
<Aucun>Ces "cartes collectors", dédiées à
L'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDEO,
vous les retrouverez dans le prochain numéro, avec, en plus, la boîte de rangement livrée avec le magazine. Colorées, vernissées, recto-verso, de format 65 X 140, elles seront même dans un carton plus épais que celles du précédent numéro.
Ne le ratez pas !!!

MONSTER IN MY POCKET

Les plus célèbres des monstres de l'histoire se préparent pour la rencontre du siècle. Mais le volcan où ils devaient se rencontrer se réveille soudain. Commence alors une bataille contre le mal pour pouvoir régler cette affaire. Dans la peau d'un vampire ou celle d'un monstre, tu vas devoir te frayer un chemin a travers six niveaux peuplés d'ennemis divers.
Les personnages du jeu sont repris d'un jouet qui fait fureur aux Etats-unis et qui représente des petits monstres en caoutchouc. Konami a repris ce thème pour faire un jeu d'action/plateforme, à l'ambiance originale et aux decors variés. Monstrueux, torride, vampirique. Affaire à suivre !

SUPER SWIV

Un des shoot'em up qui avait marqué son temps sur micro, prochainement sur Super Nintendo, j'arrive pas a y croire !
Deux joueurs vont prendre part à un massacre qui va s'effectuer dans plusieurs points chauds du globe. Le 1er joueur sera cool tranquillos dans son helico tandis que l'autre devra craindre serieux pour ses fesses dans sa jeep armée.
Face a nos deux compères, une horde de machines de guerre à bord desquelles des hommes fous vont tenter de les tuer avec un total sadisme et un raffinement de souffrances.
Au total, un shoot'em up de folie possedant des graphismes au top ainsi qu'une bande-son meurtiere. Sans oublier des armes de délire ainsi que des boss occupant quasiment toujours la totalite de l'écran ! De folie, quoi !

BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tel : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : *Rédacteur en Chef* : Frenk Ladoire – *Rédacteurs* : Animal, Régis Crochet, Lionel Viner, David Taborda, Michaël Valensi – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – *Infographie vidéo* : Godefroy Luong – *Scanner / Flashage* : Jean Minthe, François Royere, Frédéric Levesque – *Dessinateur* : Remy Gross – *Dessinateur BD* : Mr NO – **PUBLICITÉ** : *Directeur de Publicité* : Antoine Harmel – *Directeur Commercial à Marketing* : Lionel Pillet – *Assistante Direction Commerciale* : Stephanie Rumpler – *Assistante de Publicité* : Katia Rouxel – **FABRICATION** : *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffe – *Secrétaire de Fabrication* : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : *Responsable* : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tel : (1) 45 22 38 60 – *Correspondance Abonnement* : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – *Tarif abonnement France* : 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** : *Responsable* : Véronique Gardy – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITE** : *Chef Comptable* : Leila Arthabib assistée de Charles Convalol, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Janick Brohan – **DIRECTION EDITORIALE** : *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Giudicelli – *Directeur Délégué* : Patrick André – *Directeur Adjoint des Rédactions* : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** : *Imprimerie de Massy – Jean Didier* – Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal etablissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. – N° Commission paritaire 82323 – Dépot légal 1ᵉʳ trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658

Au paroxysme de la folie créatrice, LUDIGAMES et OCEAN se livrent une guerre sans merci pour vous livrer en ce début d'année des heures d'intense plaisir, des jours de suprêmes excitations, des semaines de déglingue et des mois de combats acharnés avec la machine. Jugez par vous-mêmes et dégustez ...



OUVRE LES HOSTILITÉS...

L'Arme Fatale



Qui n'a jamais entendu parler du célèbre flic Martin Ryxx (celui qui est complètement ravagé dans sa tête!) et de son pote le flic BLack (Oui ! celui qui a failli mourir dans ses toilettes lors du second épisode de la série), hein qui ? Qu'il se dénonce avant qu'on en prenne dans le tas au hasard et qu'on les trucide).
Comme l'indique le titre, L'Arme Fatale, de la compagnie Océan, est la reprise du célèbre trilogie américaine qui fit un ravage en salles. La compagnie Ocean, qui ne rate pas une occasion de nous faire plaisir a repris les meilleures scènes d'aventure des trois épisodes de nos deux lascars pour n'en faire qu'un seul (ça a du être la galère pour faire tenir environs 5h30 de film dans une seule cartouche !). Et le résultat est détonnant ! Si tu as une préférence pour un des 2 héros du film, tu auras la possibilité de le choisir; ensuite tu évolueras dans divers decors, rivières infestées de crocodiles, usines pas si désaffectées que ça et bien d'autres encore.
Des graphismes très sympathiques, une super animation des personnages et des musiques d'enfer font de cette cartouche un super jeu d'action. Arme fatale, quand je te vois, j'm'emballe et je t'attends avec impatience. On en reparle des le mois prochain !



MAIS LA RIPOSTE EST FULGURANTE, ELLE EST SIGNEE...



Last Ninja 2

Sorti il y a un bon paquet d'années sur divers micro-ordinateurs, Last Ninja est un jeu d'arcade aventure qui met en scène un super .. ninja à qui il arrive un tas de problèmes. Notre héros se retrouve tout d'un coup à Central Park dans un kiosque à musique sans savoir quoi faire. A lui d'utiliser sa force et ses meninges pour s'en sortir. A ce moment, il faut passer



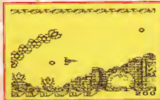
derrière un rideau assez proche et castagner un gars qui se trouve là. Ensuite il faut appuyer sur un bouton qui ouvre une trappe qui se trouvait dans le 1er écran.
The Last Ninja est en fait une suite de combat et de prises de têtes pour notre guerrier : il doit d'abord s'armer en trouvant un nunchaku, un bâton et une poignée de shunken. Ensuite il doit se balader dans New York et qui sait ce qui l'attend dehors... Le jeu est représenté entièrement en 3D isométrique, c'est à dire que le décor et les personnages sont vus de haut et de trois-



quart. Voila pour la leçon ! Le ninja se déplace dans quatre directions, il peut sauter, frapper de ses petits poings rageurs et de ses petits pieds musclés ou utiliser une arme trouvée. En bref, The Last Ninja risque fort d'être un vrai top sur Nintendo. Test très prochainement.

Gradius : Interstellar assault

La série des Gradius (Nemesis et autres Salamender) de Taito à fait un carton sur la plupart des consoles existantes. Et sur Game Boy, ce titre risque de s'affirmer comme la référence



dans la catégorie des shoot'em up à moins que R-type 2 d'Irem... Dirigeant un petit vaisseau, il faut nettoyer la galaxie de sa vermine. Le jeu possède un scrolling horizontal, allant parfois vers le haut ou le bas. Le système d'armement permet d'augmenter son artillerie en récupérant des capsules.
L'action est intense et les ennemis ne manquent pas : une foultitude de sprites s'affichent en même temps pour t'en faire voir de toutes les couleurs. D'ailleurs les diverses scènes sont bien différentes : tout au début du jeu, tu seras poursuivi par un énorme vaisseau et ton seul espoir sera de slalomer entre des météorites en folie.
Doté d'une bonne ambiance musicale, Gradius ne faillira certainement pas à la réputation de Konami !

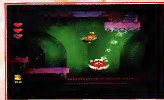




NE S'EN LAISSE POURTANT PAS COMPTER...

Addams Family 2

La famille la plus débile qui soit est de retour sur ta console !!! Le succès du film Addams Family, considérable, fut relayé par l'adaptation du même nom par la société Ocean. Sa réalisation était excellente et son scénario bien ficelé. Pour le deuxième volet de la saga Addams, Ocean a, encore plus, mis le paquet. Un des jeunes membres de la famille, Pugsley, part affronter des créatures mystérieuses qui ont pris possession de sa maison. A chaque fois qu'il essaiera de visiter une des pièces de sa "maisonnette", notre ami Pugsley rencontrera un autre membre de sa famille lui délivrant un message fort utile. Hormis cela, je peux te dire que notre petit galopin a bien du courage. Sa mission l'entraînera dans des dizaines de niveaux tous plus immenses les uns que les autres bourrés de passages secrets tout comme dans Addams Family premier du nom.
Mais la présentation de cette cartouche ne serait pas complète sans évoquer la fabuleuse, la magnifique, la fantastique, la



démente, l'extraordinaire réalisation technique. Avec ce titre, Ocean se hisse à la hauteur des meilleurs éditeurs japonais, Capcom et Konami, sans aucun problème. Les graphismes sont





STAR WARS

IL Y A BIEN LONGTEMPS DANS UNE GALAXIE TRES LOINTAINE...

...LA GUERRE DES ETOILES...



A bord du Millennium Falcon

Le Spaceport



Tatooine



Détruis le générateur

TOUTE L'ACTION ET L'AVENTURE DU FILM *LA GUERRE DES ETOILES*, MAINTENANT SUR TON GAMEBOY.

Tu dirigeras Luke Skywalker, Han Solo et la princesse Leia. Tu devras battre les Stormtroopers, Jawas, Banthas, les chasseurs de primes et les droïdes de guerre. Luttes contre les périls du désert de Tatooine, la station spatiale de Mos Eisley, les défenseurs de l'Empire... Et si tu deviens un vrai Jedi, détruis l'étoile noire. Depuis le désert de Tatooine en passant par les grottes et le champ de météorites, jusqu'à l'étoile noire, tu traverseras 22 niveaux !

Star Wars, parfaite adaptation du célèbre jeu de Georges Lucas, est un jeu au scrolling multi-directionnel mêlant action, aventure et shoot'em up.

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOUS LES LUDI PLAYERS !

Maintenant sur GAME BOY Nintendo

UBI SOFT

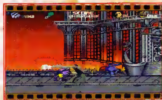






somptueux, les animations géniales et la maniabilité parfaite. Mais l'aspect le plus "bluffant" du jeu, c'est sans conteste l'environnement sonore. La Super Nintendo démontre toutes ses capacités, les programmeurs aussi, à faire pâlir de jalousie la Megadrive. Un énorme hit en puissance !

Cool World



Adapté du film du même nom (que tu ne verras jamais en France car il n'a eu aucun succès aux States), Cool World te mettra dans la peau d'un gars normal qui va se retrouver plongé dans le monde complètement loufoque des "toons". Pour t'en sortir, il te faudra réaliser plusieurs choses : ramasser des objets divers, frapper à tout va et résoudre des énigmes de fous ! Ces décors assez dingues seront accessibles grâce à un



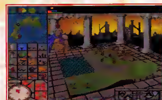
scrolling multidirectionnel de qualité : maisons tordues, portes en forme de visage, loups "tex averiens"... Tout sera là pour t'envoyer direct à l'asile sans billet de retour. Pour progresser plus facilement, tu devras d'abord trouver une sorte de main extensible pour pouvoir t'en servir contre les ennemis, mais aussi pour grimper sur des immeubles.
Il faudra aussi ramasser quelques piecettes dorées (du fric, de l'artiche, quoi !) afin d'acheter un tas de trucs intéressants. Les divers sprites ont tous des tronches hilarantes et les décors (je me répète mais bon !) sont vraiment dingues. La bande sonore n'est pas en reste avec des morceaux... dingues. En bref, Cool World est du genre plutôt délirant et risque fort de surprendre son monde lors de sa sortie. Un succès en puissance qui fera oublier l'échec du film. Heureusement que les jeux vidéo sont là. Décidément le début d'année va être à l'heure d'Océan.

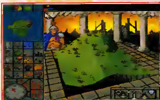


SORT AUSSITÔT L'ARTILLERIE...

Powermonger

La Super Nintendo proposait déjà Populous, maintenant elle va être dotée de Powermonger. Ce deuxième jeu de stratégie sur la 16 bits est déjà sorti sur plusieurs micros et a connu un succès





conséquent qui sera peut-être renouvelé sur console, qui sait ? Tu es un futur maître du monde (profites-en, ce sera la seule occasion) et pour parvenir à tes fins, tu dois conquérir bon nombre de territoires pour te faire un nom (de toute façon celui qui sera maître du monde risque d'être connu).
Le terrain est représenté "à la Populous" et des icônes parsèment le tour de l'écran. Je ne fais pas un descriptif des options disponibles mais sache qu'il y en a beaucoup à ta disposition. Tu pourras notamment envoyer tes troupes à l'attaque ou encore faire des alliances avec d'autres généraux (pour ensuite les frapper en traître bien sur !). Pour tous les fans de stratégie !

ocean

DU COUP, REVIENT VITE À LA CHARGE...

James Pond 2

Déjà sorti sur Amiga et sur Megadrive, ce jeu de plateformes à succès viendra d'ici peu titiller les possesseurs de Super Nintendo. Et c'est la firme Ocean qui le propose, avec bonheur il faut bien l'avouer. Décidément, leurs productions Super Nintendo s'annoncent toutes aussi fantastiques. Le jeu sera





identique aux autres versions, c'est à dire toujours aussi génial et prenant. Le héros, un personnage hybride au corps de métal, a pour mission d'arrêter le Dr Maybe retranché dans son immense château et qui projette de saboter toutes les usines de jouets. La cartouche contient des dizaines de passages secrets et bonus cachés, de quoi réjouir les amateurs du genre. Quant à l'action... il n'y a que ça ! Plus de précisions dans les mois à venir.

Mr Nuts

La société Ocean est réputée pour ses jeux de plateforme de qualité : Addams family, McDonaldland, et le très attendu Addams family 2.
Mais celui qui nous intéresse aujourd'hui, c'est Mr Nuts, prévu





pour le premier semestre 93. Le personnage principal est un joli petit écureuil, mélange d'un héros de Tex Avery et de dessin "animé jap".
Mr Nuts est encore un nom provisoire et les responsables de la société, alias Mic et Mac, comptent bien sur votre sagacité et votre imagination pour leur donner l'idée du nom définitif. Vous avez le temps d'y réfléchir d'ici au numéro prochain qui contiendra une carte vernissée avec des photos et sans doute même bulletin-réponse et concours sur le sujet. Mr Nuts traversera donc plusieurs niveaux champêtres au demeurant fort variés : il évoluera au milieu de forêts, cavernes, maisons campagnardes et même sur les nuages. Ce n'est pas tout car il y aura aussi des niveaux aquatiques dans lesquels Mr nuts montrera ses talents de nageur (tiens, tiens les écureuils nagent, c'est nouveau, ça vient de sortir !).
Notre écureuil possède une panoplie de mouvements variée et fort amusante. Mis à part sauter sur ses adversaires au vous ! en nombre limité ou utiliser sa queue pour envoyer en l'air ses adversaires (non, pas celle-là !).
Question technique, l'aspect général du jeu a été extrêmement soigné et si les programmeurs poursuivent dans cette voie, c'est le méga-top assuré. Les décors sont tout simplement magnifiques (parmi les meilleurs sur la Super Nintendo) et les divers personnages sont détaillés au possible. Les attitudes sont très bien rendues grâce à une animation de qualité. Quand au son, il va falloir patienter quelque peu pour pouvoir en avoir une idée. Mais après avoir écouté les mélodies de l'Arme Fatale, Cool World et Addams Family 2, on peut faire confiance aux musiciens d'Océan. Ce promet ! On vous en reparle vite donc, puisqu'on attend la prochaine étape pour très bientôt.

...CE QUI NE TROUBLE PAS



Desert Strike

Sorti il y a quelques temps sur Megadrive, machine sur laquelle il eu un grand succès, Desert Strike est un jeu d'arcade d'Electronic Arts qui va te mettre aux commandes d'un zouli hélico de combat.





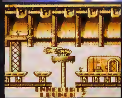
R-TYPE II

L'EMPIRE BYDO T'ATTEND !

Les shoot'em up d'arcade les plus fabuleux de tous les temps ! Conçus par Irem, R TYPE puis maintenant R TYPE 2 ont leur adaptation sur console. Aujourd'hui, R TYPE 2 est disponible sur votre Game Boy.

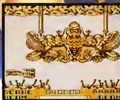


Traversez 5 niveaux de jeu pour sauver l'univers à bord de votre vaisseau spatial R.9., avec tout votre arsenal et votre canonnière. (Plus vous appuyez longtemps sur le tir plus celui-ci est fort. De quoi faire des gros"cartons")...



BOUCLEZ VOS CEINTURES ON DECOLLE !!

L'empire Bydo tremble de peur ...



ENNEMIS DANGEREUX...



ENNEMIS NOMBREUX...



CA SENT LE ROUSSI !

GAME BOY







L'Apache AH-64 (on fait dans la précision chez nous) est un joli bijou qui va t'être confié afin que tu ailles régler quelques conflits dans le Golfe (on ne devrait pas tarder é voir arriver SSS - Super Sniper in Sarajevo). Les décors survolés sont assez variés mais essentiellement centrés sur une aira désertique. Désertique okay, mais une foultitude d'ennemis en tous genre tenteront tant bien que mal de t'arrêter dans ta mission "humanitaire".
Le systéme de vision est bien trouvé et te permettra de te diriger dans toutes les directions tout en déclenchant un feu nourri sur tes adveraaires. Mais dans la furie de la guerre, n'oublie pas de recuperer quelques otages et, si possible, de respecter les



missions qui te sont données. Tu ramènes un bébé de lé-bas et tu fais une vraie fausse interview et tu es fin prêt pour le 20 heures.
En bref, un titre prometteur !

Prince of Persia

Décliné sur pratiquement toutes les machines du marché, micros et consoles confondues, Prince of persia et un jeu au succés incontestable et incontesté qui n'a pas pris une ride et qui passionnera encore les foules dans dix ans, c'est sûr ! (Si !) Meis bon, c'est la version Nes qui nous intéresse et qui sortira d'ici peu.
Je te rappelle quand même l'histoire au cas où tu ne serals pas au courant : le méchant vizir a attendu le départ du gentil calife (tiens, tiens...) pour épouser la princesse (qui ne l'aime pes) et jeter le prince au trou (c'est toi, et tu aimes la princesse. Capito ?).
Histoire archi-classique qui va te jeter au coeur de 12 niveaux d'exploration et de combat dans un chateau piége de partout La particularite de ce jeu d'action c'est l'animation du personnage issue de mouvements réèls et qui donne un superbe effet. J'ai dit !
Une nouveauté par rapport aux anciennes versions : l'écran dans lequel se trouve le joueur peut scroller à droite et à gauche. Intéressant !
Il n y a pas aucun doute, Prince of Persia sera une superbe réalisetion. Je redis. C'est tout !

Dino City

Voici venir un nouveau jeu de la sociéte Irem qui n'a pas fait parler d'elle sur Super-Nintendo depuis la parution du tristement célèbre Super R-Type. Cette fois-ci, nous avons droit à jeu de plateau assez sympa, tres mignon, bien réalisé





et qui va sûrement en réjouir plus d'un à sa sortie Le but est simple : il faut aider un dinosaure et son maître à traverser plusieurs tableaux où des bêtes de tous genres font la loi. Il peut arriver qu'on traverse un niveau préhistorique ou un autre contenant des éléments de notre époque. Va comprendre...
La force du jeu est qu'il propose des niveaux très divers et trés colores, et quelques obstacles bien sentis sans oublier les classiques boss de fin de niveau. La realisation n'est pas reste et à Banzzaï, toute la rédaction attend impatiemment sa sortie.

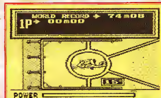
R-Type 2

La galaxie est é nouveau en danger et il va falloir reprendre du service à bord du chasseur interstellaire le plus connu de l'espace. Rien n'a changé par rapport au 1er épisode : mêmes bonus, mêmes ennemis, des boss t aussi balaises les uns que les autres et évidemment l'irremplaçable module qui fit la renommée du jeu. A part cela, on a quand même de nouveaux niveaux qui vont proposer bien des surprises é ceux qui avaient adorer le 1er volet de la série. Un super hit en perspective !



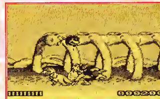
Track and field

Track and Field est une cartouche qui reprend complètement le principe d'un jeu qui fit il n'y a pas si longtemps le bonheur des possesseurs de consoles Sega : Dlympic Gold.
Le joueur doit participer à toutes sortes d'épreuves telles le tir à l'arc, le 100 métres, le lancer du poids ou javelot... La maniabilité est excellente et chaque discipline se prand en main rapidement. Et je t'assure, on accroche très rapidement. Le tout évidemment bénéficie des qualités techniques propres a la Game Boy et à Konami, c'est à dire excellente. En résumé, un jeu bien sympa que nous aurons l'occasion de tester prochainement avec plaisir.



Joe and Mac

Convertie sur bien des consoles, Joe and Mac est un jeu qui provient de l'arcade et qui est réalisé par Elite. Il est évidemment semblable aux autres versions (cf test des cartouches Nes et Super Nintendo dans les précédents numéro de Banzzai). Par pure bonté, car il n'y a plus que les Canaques du rocher du bout du monde et les Mongols du Haut-plateau de Petzouille qui n'y ont pas encore joué, je te narre en quelques mots l'intrigue : retrouver le plus vite possible les femmes du village kidnappées par un cruel tyrannosaure. Au figuré, de nos jours, un tyrannosaure est une personne aussi viellotte qu'un dinosaure et qui s'accroche au pouvoir comme un tyran. Les exemples sont multiples : Fidel Castro, Mitterand ... Et bien sûr, il faut à nouveau traverser des niveaux remplis de bètes affreuses (toutes préhistoriques) qui révent en permanence d'un bon petit déjeuner. Pour se défendre, nos 2 bonshommes se serviront de haches, d'os, etc. Tres drôle et disponible sous peu, ce jeu ne fera que des heureux et fera l'unanimité en inondant, enfin, la Canaque et la Mongolie ! C'est l'editeur qui va être content, il va pouvoir faire du troc.



Des combats comme ça, nous, on en redemande et selon des rumeurs dignes de foi, il parait que ça va être comme ça tout au long de l'année. Le pied !



COURRIER

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

Répondre à du courrier, ça me rend tout guilleret. Imaginer toutes ces petites menottes, appliquées, hésitantes qui ont couché sur le papier, qui un dessin, qui un compliment, qui une suggestion, toutes ces petites têtes fumantes d'idées et d'enthousiasme, moi que voulez-vous, ça me fait fondre et c'est tout réjoui que j'ouvre illico la première lettre. Non sans vous souhaiter une bonne année, pleine de plaisirs, ludiques ou autres, pleine de réussites, scolaires ou autres et de bien vous éclater en lisant votre magazine préféré. Et cool, s'il vous plaît cool ; gardons notre agressivité pour toutes les sales bébêttes qui veulent nous détruire sur nos écrans adorés.



✔ Nous commençons dans la joie et la bonne humeur, par notre copain High Seb, qui n'est vraiment pas content :

"Parlons du sujet grave qu'a évoqué Alain Dupas :
- Il vous accuse d'être de méchants voleurs ?
Eh bien, je ne sais pas s'il se rend compte du prix exceptionnel de Banzzai et tous les sacrifices que cela engage.
- Vos problèmes il en a rien à foutre ?
Eh bien nous ses conneries on les lui met au cul.
- Il demande que vous arrêtiez avant de faire faillite ?? Lui, il devrait arrêté de se shooter avant qu'il devienne tarés (Il l'est déjà ? Ah bon ..).
Je suis en colère et je le clame bien haut !"
Tu as raison High Seb, exprimes ta colère yo!

High Seb.

✔ Jean Marc voudrais savoir s'il existe des adaptateurs de jeux Nes pour Super Nes. Comme c'est la nouvelle année, et que j'ai décidé d'être bon, je te répondrais que NON, désolé. Par contre pour te consoler on va faire parraître ton dessin.

Jean Marc, Cannes.



✔ Ce mois ci beaucoup de lettres de lecteurs qui nous avaient déjà écrit, comme Julien, qui était dans le no 4 en photo. Il voudrait savoir si on peut avoir des anciens numéros de Banzzai. Bien sur il te suffit de t'adresser à la boutique de Pressimage 210 rue du Faubourg ST Martin 75010 Paris.

Julien Huyghe, 59 Wasquehal.

✔ Un autre qui a eu sa photo dans le no 3 cette fois : Eagle man.
Même qu'il savait même plus quoi envoyer alors il nous a écrit un poème :
"Le poème officiel de Banzzai.
Tout comme street fighter
Ou bien les Blues brothers
Ou encore Alerte
Approuvée dans l'univers céleste
Les jeux Nintendo
Sont des jeux de pros
Toutes machines confondus
Oui ! bien entendu.
Et malgré les petits moustiques au tchatche de cailles
Le mag Nintendo c'est Banzzai."

Vala, mais il pose quand même quelques questions :
-La souris de Super Nintendo est déjà sortie en France ?
La souris était prévu pour cette année donc ...
-Pour quand la sortie du CD rom en france ?
Cela ne saurait tardé mais j'en avais déjà parler le mois dernier.

The Eagle man.

✔ Encore une revenante, Malvina, si si j'en suis sur je reconnais ce prénom, puis en plus comme elle dit des trucs gentils sur moi (non je le répéterais pas) c'est normal que je la reconnaisse non ??? Mais bon jsuis très malheureux parce que elle met même pas son adresse, mais c'est pas grave je suis sur qu'elle la mettra dans la prochaine lettre. Par contre elle aime pas Arthur machin la vous savez celui du mois dernier, et elle dit, à juste titre que si il était aussi malin qu'il aurait du envoyer sa photo !!
Merci pour tes bisous et jt'en fais aussi.

Malvina Millerand, la Rochelle.

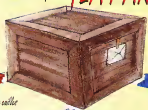
✔ Il y a une espece de lettre la sans signature, à part NYARLATHOTEP, le chaos rampant, qui m'accuse de mégalomanie !!!!! Et bien tout ce que je lui répondrais sera : Oui c'est vrai je suis un grand malade, je passe mes journées et même mes nuits à m'admirer dans une glace. Et le pire ... C'est que j'aime ça. Si toi tu aimes pas il y a juste une page de courrier mégalo alors t'es pas obliger de le lire.

✔ Haaaaaa un lecteur Belge, même qu'il osait pas écrire en croyant que l'on aimait pas les Belges. Tssss Tssss voyons, en plus une lettre gentille comme ca comment veux tu que l'on t'aime pas hein ??? Surtout mégalo comme je suis héhéhéhéhé.
Il envoie sa photo et un dessin pour défendre son Banzzai préféré.

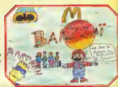


✔ Voila que commence notre festival de dessins comme à chaque fois. Cette fois ça commence par un Mario dessiné par Michel Dreyer, 67 Elsenheim.

✔ Un autre dessin envoyé par Eric Cardinali, 83 Toulon.



✔ Teixeira Cyrille semble beaucoup aimer Felix le chat.



✔ Kamel Riad, 93 Pierrefitte.



✔ San-Gokou a failli avoir son dessin publié, malheureusement il a piqué ma curiosité au vif en disant "faites parraître mon dessin ou ma lettre sinon vous verrez ce qu'il vous arrivera".
Alors j'attend...





PREVIEWS

ROCK AROUND THE GLOBE



Une fois de plus, nous revoilà avec une présentation exclusive de ce qui se trame en ce moment aux quatre coins du globe (comme si un globe pouvait avoir des coins !). Pendant que Frank est parti à Las Vegas user ses dernières semelles afin de vous rapporter les "Rock" du mois prochain, nous, ici, on sue sang et eau pour vous montrer les previews en arrivage. Dans ce numéro, 4 pages spéciales Super Nintendo qui vous dévoilent un paquet de jeux de baston, de sport et de plate-formes qui ne verront peut-être jamais le jour dans notre cher et beau pays (snif !). Pour l'instant, régalez vous sur les avant premières du fantastique Tetris 2, ou essayez de deviner si Rushing Beat 2 sera meilleur que son prédecesseur !

THE BLUES BROTHERS



Les Blues Brothers sont de nouveau en mission pour le seigneur !!! Après avoir fait un carton au cinéma, sur le petit écran, et sur des consoles telles que la Gameboy ou la NES, ou encore sur quelques ordinateurs, ils reviennent à nouveau nous faire rire de nombreuses heures. Jack et Elwood traverse des niveaux farfelus et remplies de monstres débiles les uns que les autres. Pour se défendre, ils dégomment leur ennemi avec des disques qu'ils peuvent collecter au long des niveaux.

Le jeu possède plusieurs astuces qui permettant que l'un des deux frères puissent porter l'autre sur ses épaules, qu'ils puissent avaler des bonus qui les rendent ultra-costaud etc etc...

Il est à noté que cette version est complètement différente des autres.

Voici donc un jeu très drôle, et qui certainement aura autant de succès que le film dont il est tiré.



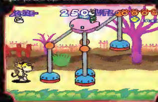
CHESTER CHEETA





Voici, mine de rien, un jeu de plateau très sympa qui va bientôt faire son apparition sur Super Nintendo et qui nous vient d'une firme nommée Kaneko. Le but en est fort simple : il s'agit de faire progresser, non pas un singe, non pas une pellotouse excentrice, mais un tigre à travers plusieurs niveaux tout en affrontant des bêtes sauvages et en se faufilant dans de nombreux passages secrets.

Avec des graphismes très agréables, Chester Chita aura l'immense honneur et l'évident avantage de s'ajouter à la logithèque de la super bécane imminemment bientôt.



COMBAT TRIBES

Adapté des salles d'arcade où il avait fait fureur il y a quelques temps, Combat Tribes est un jeu de baston des plus classiques qui opposera deux joueurs face à une horde de voyous de toute sortes.

Pouvant être se jouer à un ou à deux, ce petit jeu de baston n'est pas sans rappeler les célèbres Double Dragon : au début tu peux choisir un combattant parmi plusieurs proposés. Bien sûr plusieurs coups sont disponibles : coups de pied, coups de poings, coups de tête etc.. Il y a d'autres coups encore plus marrant, dans le genre : je t'attrape par les pattes, je te fais tourner et je t'envoie valser dans le décor !

Enfin bref, Combat Tribes envisage de nombreuses parties à deux joueurs, mais reste à savoir si le jeu sortira et s'il tiendra ses promesses.







GODS





Après avoir fait un tabac sur micro, l'un des meilleurs jeux de la compagnie Bitmap Brother fait son apparition sur ta console préférée, j'ai nommé la Super Nintendo.

Tel Ulysse, tu es un chevalier en armure [illegible]

Arthur) et tu as décidé d'entrer dans le Panthéon des dieux (d'ou le titre !). Un seul problème subsiste, pour devenir un dieu, tu devras passer une sorte d'épreuve (un peu genre comme les travaux d'Hercule !) que tu devras impérativement réussir pour être admis dans leur clan privilégié. Durant ta quête qui se déroule sur les toits et dans les sous-terrains d'un château, tu devras ramasser les clés et les potions qui traînent et déclencher les leviers qui feront disparaître les pièges.
Les graphismes sont pas mal, mais l'animation laisse encore à désirer (mais on fait confiance à l'équipe pour que ça s'arrange !).

BIRDY TRY

Aucun jeu de golf n'est encore sorti sur la Super Nintendo officiellement. Je me prend à espérer que Birdy Try soit le premier car les concepteurs de ce jeu ne sont autres que les programmeurs du fantastique Super Aleste (Toho).
Après avoir passé le méga-stage des options : choix du club, du terrain, championnat, plusieurs joueurs etc... tu vas enfin pouvoir te mettre le club entre les mains et aller taper de la belle balle. Bien sûr, les capacités de la Super-Nes sont exploitées à fond. Dès que tu as frappé la balle, celle-ci sera suivie par un mouvement de caméra [illegible] réalisme que tu ne trouves même pas en regardant les commentateurs-fonctionnaires le faire à la télé. Birdy Try m'a fait l'effet de posséder une maniabilité à la fois complète et simple, alors [illegible], une seule chose à faire : combler, au plus vite, les attentes impatientes des petits golfeurs que vous êtes.

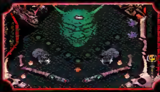


JACKI CRUSH



Les fanas de flipper n'ayant pas encore été comblés sur Super Nintendo, nous espérons que Jaki Crush est le jeu qui y remédiera. Si jamais il sort. Le même dit jamais rien, c'est agaçant ! Edité par Naxat, ce soft est une simulation de flipper se mettant aux commodités d'un billard électrique, très style heroic fantasy.
N'ayons pas peur des mots, ce soft est une fantastique reprise de Devil's Crush, un flipper du même auteur déjà sorti sur Nec et Megadrive. Mais qu'importe, si l'éclate est présente ! Au point de vue graphique, tu auras le droit à des dragons, zombies et autres sorciers. Les oeufs de monstre remplacent les bumpers. Les extra-balles, tu pourras les obtenir en tuant d'énormes serpents. La maniabilité est tout à fait correcte [illegible] donnera les mêmes sensations qu'un vrai flipper... quoique...





KING OF RALLY





Déjà bien fournie en jeu de course, la Super Nintendo va dans un proche avenir bénéficier d'un jeu au genre assez spécial. Il faut participer au rallye du Paris-Moscou-Pékin à bord d'une voiture ressemblant à celles de Super Off Road (des espèces de petites stock car). Le jeu reprend le principe de présentation de F-Zéro ou de Mario Kart, mais cette fois, l'animation ne suit pas totalement la voiture, elle varie en fonction du tracé du circuit. Ce qui fait que l'on pourra admirer la voiture sous tous ses "chromes".
Le jeu comprend plusieurs étapes et il faut dans ces étapes, passer obligatoirement par des Check Points, ce qui permettra de continuer la course sans problèmes avec un petit peu de temps en plus au compteur.
Il faudra évidemment bien négocier les virages les plus ardus du jeu et éviter les quelques bosses qui parsèment le circuit. Meldac, qui est l'éditeur de ce jeu, tente un pari difficile, même très difficile, pour dire quasiment impossible, car après les sorties de Exhaust Hit, F-Zéro, Mario Kart ou encore Top Gear il est difficile d'épater en matière de jeu de course vu la qualité atteinte par les titres cités. Mais ne les décourageons pas et gageons que Meldac pourra faire encore mieux avec son King of Rally.
Originalité et réalisation seront, espérons le, les mamelles nourricières de ce futur titre.



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Les jeux de course automobile, même s'ils sont assez nombreux, il faut l'admettre, ne bénéficient guère, pour la plupart, d'une bonne animation. Tu incarnes l'un des plus célèbres coureurs automobiles de tous les temps ; j'ai nommé Nigel Mansell et ton rêve est de remporter le titre le plus prestigieux en matière de courses de rallye. Tu enfourches ta bécane, euh... je voulais dire ta voiture, et tu vas devoir mettre sur le carreau tous tes concurrents afin de parvenir à ton but (on se croirait dans un conte !). Vroom... c'est parti, tu cloues ton accélérateur sur le plancher, tu embrayes et te voilà engagé [illegible] pour parler un peu de sa réalisation, Nigel Mansell s'annonce déjà comme un futur hit en matière de course de F1. Les graphismes sont fins et détaillés et l'animation est excellente.

RUSHING BEAT 2

Même si Rival Turf 1 n'avait pas atteint des sommets, Jaleco a décidé de créer une suite qui va, espérons-le, augmenter la renommée de cet éditeur qui pour l'instant n'a pu montrer toutes ses qualités. Les 2 baroudeurs de choc que l'on pouvait manier dans le premier épisode ne sont plus seuls : à présent, ils sont accompagnés d'un ninja aux origines douteuses, d'une fille dont la beauté n'a pas d'égale et aussi d'un mastodonte qui ne veut assurément que casser du méchant.
Comme dans le premier épisode, il est possible de jouer seul ou à 2, ce qui est très bien d'une part, mais on bénéficie également d'une grande variété dans les coups de chaque personnage, qui sont au nombre de cinq. Au début de chaque niveau, on a droit à une vue des "territoires occupés" que l'on va traverser et qui représente seulement 4 niveaux... Si l'on choisit, par exemple, le ninja et la fille au commencement du jeu, il va falloir dans les trois premiers niveaux du jeu affronter comme boss les trois autres personnages qui étaient proposés au début du jeu, chose peu commune. Bien entendu, après les avoir battus, on pourra les sélectionner dans les autres niveaux comme il convient.
Sans oublier qu'avant ces boss se trouvent des loubards mal lunés qu'il faudra éliminer, un à un, dans les quartiers les plus "hots" de la ville. Rushing Beat 2 est un jeu très prometteur qui, je le rappelle, se joue seul ou à 2, chose fort appréciable !!

TETRIS 2

Et oui, chers amis, le jeu de réflexe/ réflexion le plus "prise de tête" compte déjà un petit frère qui tourne sur Super-Nintendo et qui porte le nom de Tetris 2. Jusqu'à présent, les conversions de Tétris sur les autres consoles n'ont porté leurs fruits que sur le Game Boy ; maintenant j'ai l'entière conviction que la Super Nintendo est une superbe console puisqu'elle a réalisé l'impossible en créant un nouveau Tétris encore plus génial. En effet, hormis l'option de pouvoir jouer seul ou à deux en suivant les mêmes règles que celles du Tétris habituel, c'est-à-dire en déplaçant des sortes de formes géométriques que tu devras placer de façon à faire le plus grand nombre de lignes possibles (voir à faire un Tétris c'est-à-dire à superposer 4 lignes les unes sur les autres !), les programmeurs de la compagnie BPS ont quasiment inventé un nouveau jeu qui s'appelle Bombliss et qui consiste à superposer des pièces qui ont la particularité de contenir des cubes qui explosent lorsqu'ils appartiennent à l'une des lignes que tu auras alignées. En plus de la charge minimum d'explosion que déclenchera ce petit cube rouge lorsqu'il est seul sur une ligne, tu pourras créer des explosions gigantesques, voire apocalyptiques si tu as le don de les réunir les uns sur les autres. A chaque fois que tu élimines une de tes lignes, celle-ci vient s'ajouter sur le compteur de ton adversaire (La rapidité et la précision sont de rigueur dans ce jeu aussi divertissant que frustrant !).

KIKI NINJA



Se lasseront-ils un jour de ce type de jeu ? Qui ça ? Où ça ? A la bas-ti-i-i-i-you. Mais je m'égare. Il s'agit des programmeurs. Kiki Ninja est un jeu de plateau typiquement japonais et qui réutilise un scénario utilisé maintes et maintes fois. Un affreux bonhomme a donc pris possession d'un village bien tranquille et il va donc falloir venir à la rescousse des habitants qui n'ont certainement plus beaucoup de temps à vivre et qui sont, eux aussi, sous l'emprise du mystérieux tyran. Le jeu, qui offre la possibilité "seul ou à deux", est très bien réalisé et c'est un régal que de voir les personnages que l'on dirige, une petite fille et un raton laveur, zigouiller les fantômes qui hantent le malheureux village . Des montagnes de bonus se cachent à travers des décors beaux, variés et très colorés, et il va faudra évidemment les déloger de leur cachette pour pouvoir augmenter la puissance de l'arme utilisée.
Une nouvelle réussite dans le genre ? Pourquoi pas ? Rien ne les arrête !





SUPER VOLLEY BALL

Foot, tennis, etc... Mais où est le volley sur notre chère Super nes. Hein ? Où ? Ce grave manque pourrait bien être oublié grâce à V-system. Cette compagnie a déjà programmé des jeux de volley sur Nec, mégadrive et arcade. Cette dernière version est adaptée sur Super nes avec des améliorations conséquentes. Tu peux, par exemple, jouer à un volley futuriste avec des robots qui se balancent une boule d'acier. Tous les coups du volley sont présents et tu pourras réaliser des enchaînements rendus magnifiques grâce à la superbe animation des personnages. A mon humble avis, si ce jeu sort, les fanas de volley prendront leur pied à fond, et en convertira beaucoup d'autres !



TINY TOONS



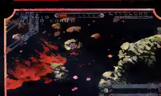
On est p'tit, et gentils, et un peu bargeots aussi ! Les célèbres Tiny Toons, forts de leur succés sur Game Boy et Nes débarquent en fanfare et vont certainement faire ton bonheur sur Super Nintendo. Konami va te mettre dans la peau d'un petit lapin : ce cher Buster Bunny. Si je connaissais l'histoire, je te la raconterais volontiers, mais je suis sûre qu'elle est aussi loufoque que ces chers petits animaux !
Dans ce jeu de plateforme classique, tu peux sauter, courir, glisser, frapper et même défier les lois de la nature en courant sur les murs. Bien sûr une tonne de bonus seront sur ton chemin ainsi qu'un paquet d'ennemis.
Possédant des graphismes géniaux et une animation digne des dessins animés, Tiny toons est un jeu des plus éclatants, qui je l'espère, sortira bientôt.



CYBERNATOR

Edité par la société NCS a qui nous devons de grands tops, Cybernator est un jeu qui rappelle un peu le dessin animé Robotech car il met en scène un robot, seul, face à une invasion extra-terrestre.
Dans son déroulement, Cybernator est on ne peut plus simple : dans ton beau robot, tu cartonnes à tout va sur les méchants pas beaux. Simple et classique me diras-tu (arrêtes de m'interrompre, je finis), Cybernator apporte quelque chose de nouveau, car la maniabilité du robot est carrément fantastique et le diriger est un réel plaisir. En plus, les phases de jeu changent d'un niveau à l'autre et l'action est incessante. Bonus et boss sont au programme et à mon avis, Cybernator est le prochain top d'arcade sur Super nintendo. Ca n'engage que moi !





BANZZAI

Jimmy Connors

PRO TENNIS TOUR


UBI SOFT

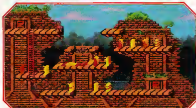


PUSH OVER

Moi, monsieur, quand on me présente un jeu qu'il est bien , qu'il est intéressant, qu'il est innovateur, qu'il sort des sentiers battus et rebattus, qu'il fait avancer le schmilblik, qu'il est amusant, qu'on se passionne pour lui à peine qu'on l'a introduit dans la bécane, qu'il est propre sur lui et pas bêcheur avec ça, qu'il fait marcher la comprenette sans pour cela qu'il soit prise de tête et qu'en plus on rigole avec, alors là, moi, monsieur, il me prend des envies d'être intéressant, moi aussi, en en parlant, de relever des défis, moi aussi, ce que je suis en train de faire, là, tout de suite, mine de rien, en vous fagotant, vite fait, bien fait, histoire de m'entraîner, une introduction que les plus éveillés d'entre vous n'auront pas manqué de remarquer, faite, la bougresse, d'une seule et unique phrase et qui annonce la véritable performance qui va suivre, qui consiste à vous faire le test de la même manière d'un seul jet et sans respirer; let's go !



Ce niveau est assez simple à négocier mais il faut penser à tout et faire gaffe au coup de traître de dernière minute.

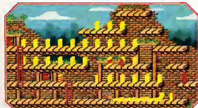


Notre chère fourmi vient de faire une grosse bourde ! Une pression sur le bouton Select, et tu recommences le niveau.

Voici donc le dernier produit de chez Ocean qui répond au doux nom de Push Over, un jeu de réflexion (car c'en est un) ayant eu un énorme succes sur les micros 16 bits, et pour cause, puisqu'il est pratiquement aussi innovateur que Lemmings et tout aussi amusant, une performance en soi que je salue tout en en expliquant le principe illico, qui consiste tout simplement à faire tomber des dominos en en poussant un seul, ce qui aura pour but de créer une réaction en chaine qui, bien réalisée, t'ouvrira la porte du niveau suivant (une centaine en tout !), un procédé qui n'est pas sans rappeler une pub pour le café Trucmuche dans laquelle, au final, un morceau de sucre finit par agrémenter une tasse de café après avoir été poussé par des milliers d'autres, mais je m'égare et cette charmante digression ne doit pas faire oublier que si tout cela parait simple, de prime abord, en imaginant naïvement que tous les dominos ont des comportements bêtas, il n'en est finalement rien, car il en existe certains aux caractéristiques bien différentes (ils te sont sont tous indiqués quelque part sur cette page) qui vont faire bien des misères à la petite fourmi bien sympathique dont tu endosses la silhouette gracile, plaçant et déplaçant les dominos selon ton bon vouloir tout en devant bien prendre garde à la géographie du terrain car les dominos sont placés d'une telle façon qu'ils constituent autant de piège à la petite fourmi loin d'être une athlète de haut niveau puisqu'elle peut grimper aux échelles où encore effectuer des petits sauts sur des marches mais en aucun cas ne supporte les hautes chutes, même si les mouvements de ce sympathique petit sprite en forme de fourmi sont bien agréables à voir, sympathique, disais-je, puisqu'elle te rappelera qu'elle existe en te lançant un "hep !" rabacheur et en tapotant du pied, si jamais tu ne touches pas au joypad pendant quelques instants, et si tu attends encore un peu, elle va même jusqu'à



Notre brave fourmi semble avoir quelques ennuis. Ici elle défie toute les lois de la gravité en effectuant cet terrible saut : dure sera la chute !



Essaie de bien prévoir les coups à l'avance : c'est le secret ! Mais sache qu'à chaque niveau réussi tu gagnes un joker qui t'aidera.

REFLEXION

Ocean – 1 joueur

L'un des 2 meilleurs jeux de réflexion sur Super Nintendo. Si Lemmings t'a lassé, précipite-toi sur celui-ci. Un Banzzai d'Or !

82%	GRAPHISME
87%	ANIMATION
81%	SON
89%	JOUABILITE
92%	DUREE DE VIE
93%	OR

DUR, DUR, D'ÊTRE UNE FOURMI !

J'ai du mal à patienter mon petit chéri !

Youpi, tu n'es pas si bête que tu en as l'air ; j'ai réussi le niveau !

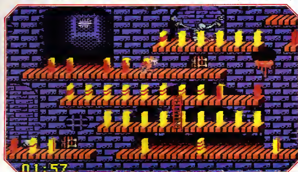
Je ne suis pas sûr de devoir pousser ce omino...observons, observons...

plus vite, plus vite : une mission comme celle-ci n'attend pas.

Ouh là, j'me trompé ! Je vais devoir tout recommencer

Pouf pauf, qui a eu l'idée de faire ces dominos aussi lourds !

Oups, j'vs tomber ! Reprenons vite notre équilibre !



Ne se contentant pas seulement d'être un jeu intelligent, Push Over présente aussi des graphismes claire et variés. Caves obscures, temples incas, usine futuriste, ruines romaines : la totale !

LES DOMINOS !!

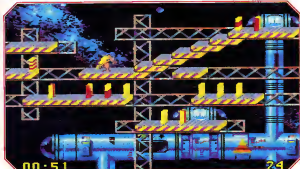




1 - Aucune particularité pour ce domino, il se contente de basculer.
2 - Le domino rouge bloque les dominos se frottant à lui.
3 - Ce domino se dédouble si un autre lui tombe dessus.
4 - Celui-ci, au contact d'un autre, explosera pour ouvrir un sol par exemple.
5 - Une fois basculé, ce domino ne s'arrête que dans des conditions très précises.
6 - Ce domino, une fois qu'il est touché, met un peu de temps pour tomber.
7 - Si tu fais basculer celui-ci à côté d'un trou, il créera un pont.
8 - Si ce domino est touché, il disparaîtra comme par enchantement.
9 - C'est ce domino qui doit être touché en dernier pour que tu puisses gagner.
10 - Une fois qu'il est touché, ce domino montera et basculera sur les plafonds.

bailler à s'en decrocher la machoire, sympathique encore puisqu'elle apporte l'humour nécessaire et suffisant pour ne pas s'ennuyer pendant les instants de réflexion, car si dans les premiers niveaux la petite fourmi se contente de déplacer un ou deux dominos, et hop que j't'en pousse un et hop que c'est facile, il n'en est pas de même dans les niveaux suivants où il faudra faire marcher l'usine à neurones, d'autant plus que, détail qui a son importance, le temps est limité, d'où une nécessaire, intuitive et rapide reflexion dont je sais que la nature dans son extrême générosité t'a parfaitement doté, mon p'tit gars (félicitations au passage aux heureux parents), une reflexion fort heureusement bien aidée par l'option password présente ici qui t'empêchera de tout recommencer, ce qui me fait dire, en conclusion, nonobstant, qu'il s'agit bien là d'un excellent jeu en tout point original qui va réjouir petits et grands, demoiselles et damoiseaux et même les coccinelles qui vont gonfler le lot du fan-club du push over rouge dont je viens de recevoir ce matin même les plus enthousiastes congratulations au sujet de mon test que j'achève ici, sur les rotules, le souffle court et les doigts engourdis, mais content.

Lionel Vilner



En bas à droite, le numéro du niveau ; en bas à gauche, le temps restant ; en plein milieu, toi en train de te prendre la tête avec un domino dont tu ne sais pas ce que tu vas faire.



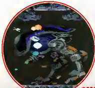
Rien qu'à regarder la boîte enserrant délicatement la cartouche, j'ai la tête qui tourne. Me donner à tester Axelay le 1er janvier au matin relève de la tentative de meurtre avec préméditation. La tronche cauchemardesque des bêtes qui, en plus, s'agitent dans tous les sens dans des circonvolutions et rotations encore jamais vues sur la Super Nintendo provoquent dans ma pauvre caboche des vagues déferlantes et irradiations en tout genre qui me donnent une idée assez précise de l'enfer. Avant le coma qui me guette, je vous délivre pêle-mêle mes dernières pensées qui, c'est bien logique pour le joueur impénitent que je suis, sont toutes tournées vers ma console chérie. Celui qui a péché par la console, périra par la console !

BOSS 1
Pour bien commencer la journée, au petit déjeuner on t'offre à une araignée qui n'a sûrement pas eu de repas depuis fort longtemps.

Déjà bien fournie en jeux de tir, Hips..., le Super Nintendo propose ici un jeu de tir assez spécial dont la qualité provient surtout des qualités qu'il tire de la console, Glorrb... : Axelay.

L'éditeur est connu !

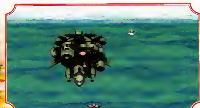
C'est Konami, l'un des 4 grands, je ne dis pas quels sont les autres, devinez..., Beuurrkk (j'ai de ces renvois de dinde, je vous en parle même pas !) qui est aux manettes de la conception pour une console qu'il a déjà vraiment gâté et qui lui doit une partie de son succès (Tonton Konami, tu nous envoies de la pub quand tu veux, quartier libre !).
Le jeu bénéficie d'une réalisation assez exceptionnelle : certains niveaux se déroulent de manière normale, ni belge, ni serbe quoi, c'est à dire suivant un scrolling horizontal, RRReuuhhh !..., mais d'autres proposent un scrolling tout à fait particulier qui laisse à penser que le décor de fond tourne sur lui même (aïaïaïaïe, ma mère, j'ai le gros côlon qui me chatouille les amygdales, j'vais mourir !).

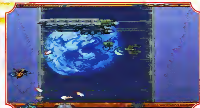

BOSS 2
Il suffit de rester en haut de l'écran pour l'atteindre sans risques.

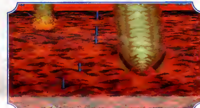
Attention les yeux !

Nous avons droit à une astuce de programmation induisant un effet de rotation qui donne une profondeur tout à fait particulière au jeu (et à moi un vertige pas possible : qu'on me rende mon lit !). Pendant ces niveaux, les ennemis ne cessent donc de zoomer sur toi et de t'agresser sans relâche (les lâches, attendez qu'on se retrouve quand j'aurais débourré !). Ce qui fait que l'on obtient une action spectaculaire, jamais atteinte auparavant dans les jeux vidéos. Au 5ème niveau, il arrive que l'on voit surgir de la lave, écumants, des vers de terre géants issus de Dune et qui, revenant au premier plan, te laisseront le souffle coupé sans parler du boss de ce niveau qui est tout simplement affolant quand on le rencontre pour la première fois (là, c'est sûr, je vais gerber ma bûche pralinée !).
Dans ces niveaux, tu rencontres des aliens de toutes sortes, mais qui auront vite fait de détaler en voyant ta puissance de feu. Durant le jeu, tu ne peux disposer que de 3 armes à la fois parmi 8 engins démoniaques ; choisis-les astucieusement.


Ton engin peut aller sur terre, dans les airs et même sous la mer. Tant mieux car ainsi tu débarrasseras le système solaire de tous ses détracteurs.


Ne te fie pas aux apparences. Bien qu'il soit de métal, cet engin n'est guère résistant.


Pas le temps de s'attarder sur le décor car les ennemis vont foncer sur toi. Un bon coup de tes lasers et c'en est fini.

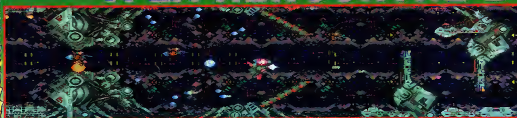

Des vers de terre assez impressionnants me diras-tu !!! Ne t'affoles pas pour autant, il suffit juste de les esquiver pour s'en sortir.


BOSS 3
Cartonne-le en évitant ses lasers et ses tirs. Fais aussi attention à ne pas choquer avec lui..

C'est grand, c'est beau...

Tu traverses des paysages pittoresques et, pour t'accompagner, tu as droit à des

A LA RENCONTRE D


Cette map représente la fin du dernier niveau. Il est assez long et assez épuisant. Ce n'est pas très grave puisque tu es l'un des meilleurs pilotes de la galaxie et que
A toi de jouer maintenant ! Utilise tes armes du mieux que tu peux et bonne chance !

L'ARMEMENT QUI TUE !

WEAPON SELECT

Voici une arme qui fait plus de dégats qu'elle n'en à l'air.

Voici des lasers à tête chercheuse de forte puissance.

Un tir que tu peux faire tourner tout autour de toi.

Des lasers qui atteignent leurs buts où qu'ils soient.

Aïe ! Je ne voudrais certainement pas être à la place de ceux qui vont recevoir cette flopée de missiles.

Quelques missiles qui vont faire plus de dégats qu'une bombe atomique.

Ces missiles en général ne s'utilisent que très rarement.

Une arme vraiment inutile et qui ne peut que te ralentir dans ton chemin.



Si tu l'observes bien, tu trouveras rapidement la faille dans sa défense. Fais quand même attention à ses lasers qui en ont détruit plus d'un.



Voici des vaisseaux spatiaux qui ne feront pas le poids face à toi.

BOSS 4 reste bien en face de lui et à nouveau cartonne-le !



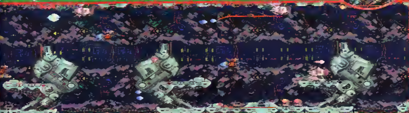
BOSS 5 : Voici l'un des boss les plus impressionnants que j'ai vu dans ma carrière de journaliste.

BOSS FINAL : assez dur, il utilise toute sorte de méthode contre toi et change de forme fréquemment.

musiques splendides, ainsi qu'à des boss terrifiants comme le second qui te rappellera un engin que l'on pouvait admirer dans Robocop ou même le premier qui est une araignée du futur ou encore le dernier qui te donnera beaucoup de mal car il réapparaît sous diverses formes alors que tu penses l'avoir anéanti. Tout ceci serait tout simplement génial si le jeu n'était pas un tantinet trop simple. Malgré le peu de vies et le grand nombre de "continue", on fait le tour de la cartouche trop vite à mon goût à moins que ce ne soit l'ivresse de mes agapes de fin d'année qui ait fait de moi le dieu de la manette. C'est pas tout ça, mais Dieu a des haut-le-cœur que c'en est pitoyable. Dieu va dormir un peu

David Taborda

U 3ÈME TYPE



...s crains personne. Fais attention aux parois qui se referment et aux ennemis qui te "vomiront" dessus.

ARCADE/ACTION

Konami – 1 joueur

Le meilleur "shoot" disponible à ce jour ! Le soft à te procurer si tu veux t'en mettre plein les mirettes ! Un Banzzaï d'Or !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	94%
SON	90%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	85%

BANZZAÏ OR 92%

TEST SNIN

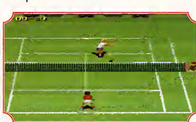
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

Le bûcheron des terres battues, des ciments et des gazons environnants, l'ex-mari de Chris, la petite fiancée de l'Amérique, le mari de Patti la playmate, le papa spirituel de la petite Monika Seles, à cause qu'elle rugit un peu comme lui au moment de la frappe, le vétéran toujours vert, la quarantaine entamée, le chouchou des foules des grands tournois, le gentil frappeur à deux mains, le briseur de raquettes, le cogneur fou, il est là, il est bien là, vous l'avez tous reconnu, c'est Jimbo, pas l'éléphant, le tennisman qui revit avec vous les plus grands moments de tennis de sa carrière sur la méga bécane qui, du coup, possède dans son carquois 2 jeux de tennis. Jeu, set et match !

La compagnie Ubi Soft a eu la brillante idée de faire dans le tennis. Tu vas donc pouvoir choisir parmi les plus célèbres joueurs de l'ATP et notamment, comme le nom l'indique, Jimmy Connors (un joueur mythique, comme le tennis n'en fabrique plus pour le moment !) qui s'avère, ce dont on avait eu l'occasion de s'apercevoir, être un excellent joueur de tennis.

Euh... c'est quoi la moquette ?

Les différentes surfaces sont, bien sûr, présentes : il y a le gazon, la terre battue, les cours en salle et la surface rapide que les amateurs reconnaîtront de façon certaine (allez Riton ! euh ! pardon je voulais dire allez Henri !) mais également deux nouvelles surfaces originales que sont l'antarctique (Jingle bells ! jingle bells ! jingle always !) avec froid et neige, réservés aux pingouins, et le désert, plutôt dévolu, lui, aux rois du pétrole.



Surface gazon : rien de tel que de la bonne herbe sous ses pieds pour débuter une partie. Ici le blondinet est en position de force !



Court en salle : l'une des particularités de ce jeu est de pouvoir jouer à deux players contre l'ordinateur ; allez frèro, on va les mettre à l'amende !

Oui... et les coups ?

Le nombre de coups réalisables a été extrêmement bien pensé. Il y aura, tiens toi bien, le coup droit, le revers, le service... Mais également des coups un peu plus durs à réaliser comme les volées de coup droit, celles du revers, et surtout, le coup par excellence, celui sans lequel un match de tennis ne serait pas un match de tennis, j'ai nommé le SMASH ! Le nombre d'options est, lui aussi, très impressionnant : le joueur aura la possibilité de jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur mais il pourra également jouer en double, seul ou bien à deux, contre l'ordinateur. Le choix de la durée du match est primordial : les timorés du manche auront tendance à choisir une partie en une manche (attention, faut suivre !) alors que les loufs de l'endurance



Surface désert : Nos quatre tennismen ont du mal à s'adapter à cette nouvelle surface. Normale la balle rebondit beaucoup moins et ils ont des difficultés à se déplacer !



Surface de l'antartique : J'en connais qui doivent se les geler (normal, la neige est omniprésente !)

CONCERTO POUR CORDES



Lob : Ce soit disant professionnel vient de se faire lober en beauté : Asta la vista baballe !



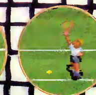
Oups ah je suis tombé ! Comme quoi les meilleurs sont obligés de plonger !



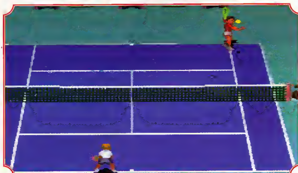
Revers : coup classique également, le revers est également très utilisé.



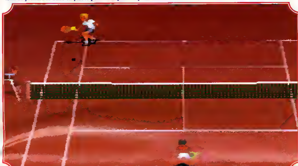
Service : ce coup est primordial dans un match puisqu'il te sers à faire des aces !



Smash : Ce coup, s'il est bien réalisé, est sans doute le plus beau !



Nos deux professionnels du tennis jouent ici sur la surface rapide. Elle est si rapide, que celui qui est en rouge a failli se prendre la balle en pleine poire : bonjour les pertes de dents !



Terre Battue : Surface extrêmement lente, nos deux comperes devront se donner corps et âme pour pouvoir remporter la victoire. Qui va gagner ?

LES STATISTIQUES !

STATISTIQUES
CONNORS

CONNORS 6
MUELLER 2

Après chaque rencontre, les statistiques de ton match s'afficheront : un conseil, évite de faire trop de doubles fautes car cela pourrait bien te coûter le match !



Si tu choisis l'option entraînement, on mettra à ta disposition un certain nombre d'entraîneurs qui sont chargés de t'enseigner les divers techniques du tennis.

voudront emporter la victoire en 5 manches gagnantes. Après leur dur labeur, les programmeurs croyaient bien avoir terminé leur jeu. Mais leur big chef veillait. Où est le petit peps en plus, s'enquit-il ingénument, la baguette à la main. Pensuds, mais consciencieux, ils n'ont pas tardé à trouver l'idée, limpide, lumineuse, Kicétikifé un grand joueur de tennis en prenant une parfaite brêle de base. C'est l'entraîneur, bonssan de bonssouaire de sacré vindiou d'manchanbois !

Ah... tout de même !

Aussitôt pensé, aussitôt exécuté et d'ajouter l'option "choisir parmi plusieurs entraîneurs". Des entraîneurs qui vont t'enseigner les diverses techniques de ce noble sport en n'omettant pas de prendre leur part sur les gains démentiels de tes victoires. Emportés par la fougue de la création ils ont aussi, du coup, ajouté un système de password qui te permettra de revenir au point où tu t'étais arrêté lors du dernier tournoi. Vous voyez, quand vous voulez vous donner la peine !

Ok, j'suis convaincu !

Doté d'une bonne maniabilité et d'assez beaux graphismes, Jimmy Connors est le meilleur jeu de tennis existant sur Super Nintendo. L'animation des personnages, qui sont vus de haut, est excellente et la jouabilité, bien qu'un peu hard au début, est bonne.
Mais dans la réalité, débuter au tennis est tout aussi difficile. C'est dans la douleur que s'enfantent les héros. Tiens, il faudra que je la replace, celle-là. Foncez !

Michaël Valensi

SPORT
Ubi Soft – 1 à 2 joueurs
La meilleure cartouche de sa catégorie
Le jeu de tennis qu'il vous faut absolument posséder. Un Banzzai d'Or !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	89%
SON	88%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%

OR 92%

SUR LE BOUT DES DOIGTS !

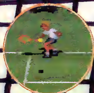
VOLÉE
A : normale
B : forte
Y : amortie
L/R : avec effet



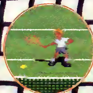
FOND DE COURT
A : balle forte
Y : balle courte
X : balle lobée
B : balle coupée
L/R : balle slicée

Pour le service, les 6 boutons du paddle influant sur la puissance et les effets donnés à la balle.

SYNTHÉTIQUES



Coup droit : Ce coup classique est le plus fréquent dans un match.



Volée de coup droit : ce coup t'aidera à mettre ton challenger sur le carreau !



Volée de revers : extrêmement utile pour prendre ton adversaire à contre-pied.

SNIN TEST

ANOTHER WORLD

A la conception, yeah, au scénario, yaou, aux graphismes, yop, au son, youyou, à la programmation, yitou, à la création artistique, yàbon, un nom, un seul : Eric Chahi. Le jour où il a décidé d'arrêter ses études, ce n'était pas dans le but de finir clochard. Un petit gars qui nous fait chaud au coeur, normal, blanc, et hexagonal de surcroît. Tout à fait mon cher Thierry ! A l'heure de la construction européenne, un zeste de chauvinisme, un court instant, encore, nous étreint. C'est un français qui a fait tout ça. L'autre monde qu'il nous propose est vraiment différent : tant par son atmosphère que par sa présentation. C'est promis, on vous le présente bientôt dans les cartes collectors.

Another World est le jeu interactif qui avait fait des ravages lors de sa sortie sur micro. Qui dit ravages, dit pépettes et c'est d'un esprit mercan- tile certain que Delphine Software l'a converti sur Super Nintendo. Pour notre plus grand plaisir, d'autant que la version a été améliorée avec l'a- jout d'un niveau (on applaudit les programmeurs !).

Après t'être fait tirer dessus, tu te réveilleras en compagnie d'un habitant de ce monde dans une cage et tu devras en sortir impérativement ! Un conseil, remue la cage !

De nouvelles techniques ?

Utilisant des tech- niques de programmation novatri- ces, la technique dite des polygones pour calculer tous les mouvements, Another World n'est pas un jeu d'aventure cinématique classique. Aventure/action sur un rythme soutenu. Après quelques minutes de jeu, tu seras littéralement accro (un peu l'effet de collarustina ou cocaïna, en nettement moins dangereux !). L'his- toire, entièrement imaginée par Eric Chahi te fait incarner un paisible scientifique (avec une Ferran, tout de même. On renifle un petit soupçon d'autobiographie !) qui se retrouve plongé au cœur d'un monde hostile) suite à une expérience sur la composition de la matière. Lors de ton expérience, un orage éclate et la foudre vient frapper l'accélérateur de particules, te projetant ainsi dans un profond bassin.

Ici ton allié t'aidera à passer de l'autre coté en te projetant de ses bras forts et virils.

Ahhh ! Ahhh ! tel est le cri de terreur que pousse ces belles demoiselles lors de leur bain : rien de plus normal, tu viens d'atterrir dans leur salle de bain !

Une sorte de pieuvre t'attend de l'autre coté de ces stalagmites : tire sur la chauve-souris et laisse-la se faire attraper par les tentacules; ainsi tu pourras passer sans problème de l'autre coté.

L'astuce ici consiste à créer un champ protecteur et à avancer. Le garde voyant la porte s'ouvrir lancera une sorte de grenade que tu pourras lui renvoyer en reculant : normal, la porte se referme.

Ces lampes te montrent la silhouette d'un garde : attends que celui ci s'arrête et tire sur la lampe pour que ce dernier se la prenne sur la tête.

Quand ce garde t'agrippera à la gorge, flanque lui ton pied dans les roubinioles et va récupérer ton arme en faisant une roulade.

Un nouveau monde ?

En arrivant à la fin du premier niveau, un garde te tirera dessus et tu te réveilleras dans un univers carcéral (frissons garantis !) : c'est là que la véritable aventure commence car, mis à part le pistolet du garde que tu ramasseras après l'avoir assommé, tu compteras un autre allié précieux : un habitant de ce monde et qui t'aidera dans ta quête. De nombreux autres niveaux truffés de pièges et d'énigmes t'attendent. Ce qui fait le charme de ce jeu, ce sont les nombreuses scènes cinématiques extrêmement belles qui sont assemblées bout à bout à la manière d'un film.

Un nouveau top ?

Sur le plan de la réalisation, Another World est un jeu exceptionnel. Graphismes superbes, dans le style polygonal, évoluant en temps réel, avec des couleurs froides très esthétiques. L'animation du personnage, bien que légèrement lente, est splendide et l'ambiance sonore est démente, elle est faite d'un mixage savant de musique et d'effets sonores digitalisés. Un top dans le genre aventure surréaliste ! Un top tout court d'ailleurs !

Michaël Valensi

ARCADE/AVENTURE
Interplay – 1 joueur
Aussi génial sur console que sur micro. Un Banzzaï d'Or !

76%	GRAPHISME
88%	ANIMATION
87%	SON
89%	JOUABILITE
85%	DUREE DE VIE

90% — BANZZAÏ OR

NES TEST

MARIO & YOSHI

De Yaoundé, Cameroun, un prétendant tastaur nous télexe la proposition de test suivante, pour Yoshi : "Moâ, yen a avoir bôcoup aimé cette aventure. Ya bon Mario ! Yabon Yoshi. Miam Miam ! Moi vouloir et crire dans Samouraï, le mensuel que gemme. Moi vous proposer le texte qoi suit présentement, Amicalemont. Buono". Pris par le temps nous le passons dans son intégralité. Originat !

Le véritable ami de Mario arrive en même temps sur la Nes et sur la Game-boy. Je m'en réjouis ! Le jeu est tout à fait merveilleux, éléphantesque, zébrissime et hippopotamus. Tetris n'a qu'à bien se tenir, mon ami, car à mon humble et très juste avis, Yoshi c'est le hit des hits !

Premier et très grand atout, toi y en avoir autant de possibilités que Tetris : choix des musiques, du type de jeu, du level s'accomodant le plus à votre niveau (je doigt dire que le level 5 m'a suffi et TRES énervé). Deuxième et encore plus grand atout, toi avoir la possibilité de jouer à 2, et alors là , mon zami, c'est complètement sidérant: mener 2/0 et de se faire torcher à la fin 3/2, moi ça me tue (c'est ce qui m'est arrivé, à mon grand désespoir, dis don) L'ambiance sonore, tout à fait correcte, pourra vous réveiller un soir d'excès d'alcool de banane. Graphismes banals, certes, mais sans incidence sur ce type de jeu.



A la fin d'un match, cet écran te montrera le score des deux protagonistes.

Voilà l'i jeu !

Bon, alors, voyons voir, j'ai rien oublié : j'ai parlé des atouts, des musiques, des graphismes, je pense que ça serait bien de causer du jeu, et même recommande, alors, toi diriger palette Mario, bonhommes de couleurs descendre d'en haut, toi placer bonhomme de couleur sur autre bonhomme de couleur, du coup, oh miracle, les 2 bonshommes se dématérialisent, toi engranger points et but du jeu, enfin accompli. Macache bono, bono bezef. En conclusion, toi acheter jeu ou moi te mettre dans casserole et moi faire chauffer casserole.

Jean-Philippe Alba



Si tu enfermes un objet dans un œuf, tu pourras libérer un Yoshi.



Le joueur de droite est beaucoup plus embêté que l'autre. Mais les situations se renversent facilement.



En deux temps trois mouvements, tu risques d'éliminer un bon paquet d'objets en même temps.



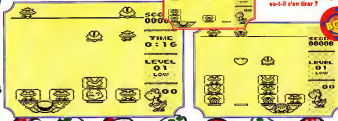
Le fatidique Game over déclarera l'un des deux joueurs vainqueur et l'autre perdant, bien entendu !



Mario est apparu dans quasiment tous les types de jeu : course, boxe, arcade. Il est sacrément costsud.

BOY

La version Game boy est aussi bonne que la Nes (normal n'est-ce pas !). Tu pourras d'ailleurs jouer à 2 en même temps, via le câble spécial qui t'est fourni avec la machine.



Rien à dire, M&Y est un jeu de réflexion à la hauteur de Tetris. Mario est en difficulté, va-t-il s'en tirer ?

BOY

Nintendo
1 à 2 joueurs
BANZZAÏ

REFLEXES/REFLEXION

GRAPHISME	67%
ANIMATION	70%
SON	81%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	92%
INTERET	**89%**

● Mario se diversifie et ça lui réussit.



STAR WARS

Le petit Nicolas, il faut que vous le sachiez, est le beau-fils de la bru de ma grand-tante, elle-même sœur du gendre du beau-fils de maman. C'est vous dire si je me sens proche ! Pour Star Wars, c'est un peu la même histoire. Star Wars, plus connu sous le nom de la guerre des étoiles, est le quatrième épisode de la saga et le premier de la seconde trilogie, imaginée par Lucas. La saga comportera 3 trilogies, les 3 prochaines prévues pour l'an 97, 98, 99 de notre siècle, c'est à dire que les numéros 1, 2 et 3 sortiront après le 4, 5 et 6 que nous connaissons. Tu me suis ? Ceci dit, c'est aussi un jeu, dont je vous parle sans plus tarder !

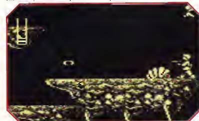
A coups de guerres intergalactiques et de désintegrateurs-lasers à gogo, Star Wars te transporte tout d'abord dans le désert de Tatooine : dans cette zone dévastée (très genre la salle de tests de Banzzaï !) et peuplée de creatures plus hideuses et dangereuses les unes que les autres (tout à fait ma prof de français !), tu devras impérativement, à l'aide de ton droïde C-3PO et de ton Landspeeder (pur mélange de K2000 et supercoptère) retrouver le droïde fugitif R2D2 et Yann Solo (celui qui en pince un max pour la princesse !) dans les nombreuses caves dont regorgent ce niveau.

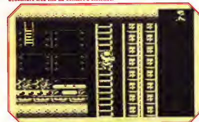

Dans la ville, tu te fais agresser. Mais pense tout de même à trouver Han solo, ton principal objectif.

Dans le vif du sujet !

Après t'être enfui de ce désert qui empeste la vermine (tout comme Sebastien, mon voisin de classe), tu te retrouveras à bord du Millenium Falcon pour un niveau encore plus hard que le precedent : en effet, la nouvelle Death Star de l'empire a détruit la planete Alderaan et toi, tu t'en prends plein la chetron ! Même scenario que le film, ton Falcon aura la fâcheuse tendance à être aimanter vers le rayon de l'étoile noire : le mettre hors d'action, retrouver la princesse Leïa avant qu'elle ne se fasse exécuter, traverser la prison pour aller vers la poubelle automatique, sortir d'un labyrinthe infesté d'extraterrestes et finalement s'enfuir en exterminant quelques cohortes d'ennemis T-Fighter. Telles sont les tâches que tu devras accomplir avant de pouvoir rejoindre la base rebelle de Yavin. Une dernière mission t'"attend, tu enfourches ton X-Wing et tu files détruire l'étoile noire que tu devras toucher de tes torpilles lasers pour l'exterminer. Hormis les personnages que je t'ai présenté tout à l'heure, tu pourras également retrouver Obi Wan Kenobi qui t'aidera puisqu'il a le pouvoir d'augmenter le nombre de vies de tes compagnons. Star Wars allie difficulté et beauté. L'idéal ! Les principales scènes du film ont été reprises et l'animation des personnages est excellente comme les graphismes. Une référence sur Game Boy !

Michäel Valensi


Ton niveau d'energie est inscrit en gaut à gauche. Surveille-le, car il peut descendre très vite au contact d'ennemis.


Dans le SandCrawler tu vas rencontrer de réelles difficultés en tentant de trouver R2 D2.

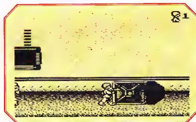

Dans une caverne, notre ami Mickäel est tombé sur un monstre qui lui a appris les bonnes manieres !


Au debut, tu te retrouves dans le désert de Tatooine et tu vas devoir retrouver tes compagnons et tes armes.


Les cavernes de cette planete sont peuplées de choses étranges. Que la force soit avec toi Luke !



Durant le jeu tu as accés à cet écran qui te permet de choisir un personnage et une arme correspondante.


Les graphismes sont très bons et envisagent une excellente conversion pour la version Super Nintendo.

ARCADE/ACTION
Ubi Soft – 1 joueur
La copie conforme de la version NES
Si tu as aimé le film, tu aimeras le jeu !
Un Banzzaï d'Or !

85%	GRAPHISME
86%	ANIMATION
80%	SON
86%	JOUABILITE
91%	DUREE DE VIE

90% Banzzaï **OR**



Lemmings: Petites bêtes, à petites oreilles et petites queues, famille des rongeurs, des régions arctiques. Petites mais efficaces, car elles se baladent par troupeaux immenses nous dit également le dictionnaire. Ceux qui croyaient se couler une petite vie pépère, beaujolpif et charentaises, cool cool peinard, en achetant une game Boy se trompaient lourdement. Un vrai challenge les attend avec ce titre qui en a déjà excité plus d'un sur d'autres machines. Océan a décidé de reprendre le célèbre jeu de la compagnie Psygnosis, et les allumés de la petite portable vont s'en donner à coeur joie, à leur tour, ce qui est bien normal.

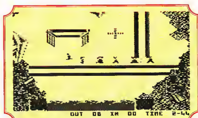
Les programmeurs qui se sont sûrement fait grignoter une case par les espiègles rongeurs t'ont mis à la tête d'une joyeuse bande des dits rongeurs à l'aspect loufoque et à l'intelligence déplorable (Que Rachid ne se vexe pas, cette description n'a rien à voir avec lui, même si il a un peu les dents en avant) et ta mission consiste à conduire un certain nombre de Lemmings à la sortie de chaque niveau (4 mondes composés chacun de 30 niveaux). Si tu aimes l'aventure et le risque, ce jeu est tout à fait pour toi car tu devras éviter une multitude de pièges tels des torrents déchaînés, des laves en éruption et autres cocktails d' embûches encore plus diaboliques les uns que les autres (Ding Dang ! ce jeu est déconseillé aux nerveux !).

En appuyant sur le deuxième bouton, tu verras apparaître la liste des Lemmings disponibles.

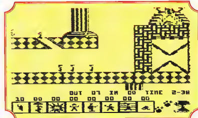
C'est-t-y pas compliqué ?

Alors que le bouton B du paddle te permet d'utiliser les diverses capacités que tu dois partager entre les Lemmings, le bouton A permet de les utiliser : ainsi, certains rongeurs auront la capacité de creuser le sol, de se prendre pour un architecte en construisant des escaliers, de se prendre pour Mary poppins ou tout simplement de stopper ses frères (C'est moi le roi et c'est moi qui commande ! non mais !). Ocean a doté son jeu d'un scrolling multidirectionnel inexistant sur les autres consoles. L'animation des personnages a été bien réussie et les personnages sont drôles et originaux. Comme la difficulté des niveaux est croissante, un système de passwords est fourni avec la cartouche si bien que tu pourras recommencer à l'endroit où tu auras perdu pour la dernière fois (Quelle chance ! j'ai cru que ma cervelle allait exploser !). La maniabilité est excellente puisque les 2 boutons du joypad sont utilisés et les musiques, ah, les musiques elles sont litteraly Marvellous ! Un régal. Assurément le meilleur jeu de reflexe/astuce sur Game Boy. Bon j'y retourne avec une brouette de gruyère, il va bien falloir ça pour les amadouer.

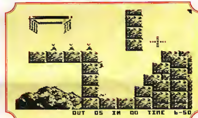
Michaël Valensi



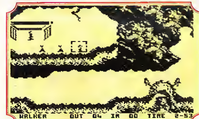
Chaque Lemmings a sa fonction propre, si tu te sens coincé, essaye toutes les possibilités.



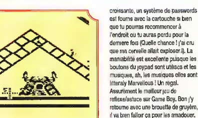
Si jamais tu es bloqué et que tu ne trouves pas la solution tu seras obligé de faire sauter tous les lemmings en utilisant la dernière option.



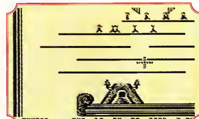
Je suis vraiment étonné. Tous les graphismes et musiques de l'original ont été excellement reproduits !



Le niveau un est une ballade de santé. Il suffit de faire creuser tes petites bestioles et c'est fini.



Ocean a réussi un pari difficile en convertissant un tel hit. J'en connais qui ne se serai pas aussi bien tiré.



Les bloqueurs ne servent pas à rien et tu devras les utiliser seuvent durant le jeu.



Malgré la taille minuscule des sprites, l'animation est fidèle à l'original et on retrouve tous les mouvements qui nous avaient amusés.

REFLEXION
Ocean – 1 joueur
Un top sur Game Boy comme sur les autres machines ! Un Banzzaï d'Or !

GRAPHISME	88%
ANIMATION	87%
SON	92%
JOUABILITE	95%
DUREE DE VIE	94%
OR	93%

BIDOUILLES

Le magasin ☎ 43 290 290

SCOREGAMES

vous présente

17 rue des Ecoles
75005 PARIS

1ER PRIX GAGNE
UN BON D'ACHAT DE
1500 FRANCS POUR T'OFFRIR
LES DERNIERES NOUVEAUTÉS.

TOP SCORE

LE PRINCIPE chaqua mois, la rédaction proposa un concours sur un jeu (nouveau ou pas) qui fait l'objet d'un défi : réaliser le meilleur score !

Pour participer il suffit de nous retourner una photo de ton écran de télévision avec le meilleur scora qua tu as pu réaliser sur l'un da cas jeux (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement una partie de l'écran !) ; tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type da ta console puis tu nous ratournas le tout sous enveloppe affranchia à

BANZZAÎ
"TOP-SCORE"
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

avant la parution an kiosque du prochain numéro, le cachet da la poste faisant foi.

COMMENT TU GAGNES ? En cas d'ex-aequo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adora ça, déjà tout patit...).

TOP-SCORE "BANZZAÏ"
Février 93 – ce mois-ci,
le concours porte sur :
NES :
MARIO & YOSHI
Participation possible
jusqu'au 8 Février 1993,
le cachet de la poste faisant foi.

Pour réaliser une photo d'écran, mettre l'appareil en priorité vitesse (une seconde), photographier l'écran avec un pied et sans flash, le tout dans le noir.

SNIN

SUPER GhOULS'N GhOSTS

Va sur l'écran de choix d'options, mets le curseur sur "Exit", appuie sur les boutons L, R, Start sur le paddle numero 2 et appuie sur Start sur le paddle un. Maintenant choisi un niveau ou un son !

SUPER PROBOTECTOR

Pour aller a n'importe quel niveau appuie sur Gauche, Bas, diagonale Bas-Gauche, Gauche et Start le tout en 1 fois sur le sélecteur de joueur. Ecoute le bruit qui t'intiquera si ça a marche. Pour avoir des armes en plus, faire Droite, Bas, diagonale Bas-Droite, Droite et Start toujours en une seule fois sur l'écran du sélecteur de joueur.

SUPERSCOPE

Dans les séries "Blastries", sélectionne le jeu Mole Patrol. Le niveau de ditticulté doit être "Medium". Tu dois arriver au niveau 12, puis tirer dans le bestiole mauve avec une cape jaune qui vole dans l'écran. Tu obtiendras ainsi un bonus de 100 000 points.

SUPER PROBOTECTOR

Pour avoir le sound test, faire Droite, Bas et X pendant la présentation.

Thiery Gregory.

AXELAY

Fais Pause puis Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, X pour être invincible.

Thiery Grégory.

SUPER PROBOTECTOR

Tu peux faire augmenter ton energie si tu as un paddle avec auto fire et si tu as 2 armes (sauf le "flame thrower"). Appuie sur les 2 boutons B et X pour tirer sur les ennemis avec les 2 armes en même temps.

THE ADDAMS FAMILY

B&1&B donne 5 cœurs, 80 vies et Granny at Pugsley déjà saufs
21112 donne 100 vies, 5 cœurs.
&IKRD amène aux vieux arbres.
&9IZC amène à la galerie de portrait.
B?J6H amène au conservatoire.
BLR66 amène à la crypte.

FINAL FIGHT

Pour avoir l'écran d'option, ou tu peux choisir des vies, la difficulté et le sound test, appuie sur L et R et appuie sur Start sur l'ecran de présentation

STREET FIGHTER II

A l'apparition du logo "Capcom" fais BAS, DROITE, HAUT, GAUCHE, Y, B, X, A. Au menu, prends Dhalsim et oppose-le à Ryu. Au debut du combat appuie sur le bouton START de la seconde manette. Apparaît alors : "Here comes a new chellanger". Prend Blanka, au premier combat fais égalité, au second fais gagner Dhalsim, au 3ème donne la victoire a Blanka, puis fais egalite. Dhalsim devrait avoir perdu, lors du compte à rebours, appuie sur la 1ère manette et prend Ryu. Il est identique a l'autre ! Pour faire pareil avec Ken change Dhalsim par Guile (choisis Ken au debut) et Blanka par Honda puis fais pareil pour le reste. Pour finir prend Ken avec la manette 2, attronte le sosie de Ken.

SUPER SMASK TV

Au menu de difficulte, fais GAUCHE, DROITE, GAUCHE, HAUT, DROITE, DROITE. Tu entendras une voix dire "BINGO". Le jeu sera alors 2 fois plus rapide

RIVAL TURF

Pour changer le nom de tes ennemis, en mode 1 ou 2 joueurs, dépasse au moins le 1er stage sans perdre une vie. Puis laisse-toi perdre, l'écran des meilleurs scores apparait. Inscrit "CHRCDHF" et fais end. Le tableau des ennemis apparaît et tu pourras ainsi changer leurs noms.

TURTLES IN TIME

Pour accéder directement a la fin du jeu, fais tout simplement : X, Y, B, A, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, R et L avec la deuxième manette. Suivi de START avec la première manette. Top racer Super nintendo Codes de tous les pays en niveau championship : EDUCATED OILCLDTH WRECKAGE CARACDLE EPYLLION GLUCAGDN VALHALLA

CASTLEVANIA IV

Quand tu arrives devant la maison du Comte avent de monter les marches, saute dans le vide la où il y a les marches et tu seras sur un escalier invisible, qui t'amèneras à un bonus.

F-ZERO

Lorsque tu prends un tremplin, il faut que tu appuies sur BAS pour amortir la chute et gagner de la vitesse.

NES

SHATTERHAND

Avec ces code, tu auras un écran de "test mode" pour la musique et choisir les boss que tu veux affronter : à l'ecran de présentation appuie sur A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B, A, B.

THUNDERBIRDS

Pour commencer au niveau voulu, appuie sur la diagonale Haut et Gauche jusqu'à ce que le jeu "reset", puis appuie sur A, B et Select

METROID

Dès le départ, va vers la gauche de l'écran. Tu trouveras une boule qui te permettra de te transformer... en boule. Pour l'utiliser, appuie sur Bas.

METAL GEAR

Pour pénétrer dans le building 2, enfile seulement l'uniforme ennemi qui se trouve au building 4.

LIFE FORCE

Au niveau 1, avant d'arriver a "Golem" tu dois detruire une grande zone cellulaire qui se reconstitue derrière toi. Si tu vas en haut, tu auras S 000 points de bonus, si tu vas en bas, tu auras un "I Up"

PUNCR OUT

Essaie d'entrer le numero de telephone de Nintendo USA à la place du mot de passe : 8004222602.

EXCITE BIKE

Lorsque tu approches d'un obstacle, soulève ta roue avant et poursuis à pleine vitesse, tu pourras ainsi faire des sauts en cascade. Aux endroits où il y a des flèches tu peux faire refroidir ton moteur.

SNAKE RATTLE & ROLL

A la fin du niveau B, il y a un tapis vers la gauche. Il faut prendre son elan et sauter. Tu arriveras devant un nouveau lac. Dans ce lac, longe le mur a droite da la porte et tu gagneras une vie invisible.

FESTER'S QUEST

Il y a une recharge (power-up) cachée dans un cul-de-sac situe dans le premier immeuble.

BATMAN

Pour vaincre le boss du niveau 1, place toi entre 2 éclairs et laisse le se faire avoir avec tes boomerangs quand il fonce vers toi.
Niveau 2 : détruis d'abord les deux canons au pied de l'écran. Utilise le pistolet et saute ou accroupie-toi, suivant le canon qui tire. Ensuite bondis jusqu'au champ de force electrique et tire avec le pistolet sur la cartouche bleue à gauche. Puis place-toi pres de la capsule de droite en t'accroupissant et des qu'elle apparaît, lève-toi et detruis la avec ton poing. Niveau 3 : Envoie le plus de boomerangs possible sans éviter ses vagues électriques, tu finiras par l'avoir avant de te faire avoir.

PUNCH OUT

Voilà certaines ruses pour tuer quelques ennemis... Pour battre le sieur Von Kaiser, ne pas essayer de bloquer ses coups de poings, juste les éviter. Après avoir évité un coup, tu auras le temps de lui en mettre 5 ou 6. Si tu as des étoiles, gardes-en une pour quand il se relève à son premier reglement de compte. Quand tu l'as assommé (voir sa tête qui tremble) donne-lui un uppercut et il tombera.
Don Famengo : il n'attaque que si on le cherche. Donne-lui un coup et alors là... c'est lui qui rétorquera par un uppercut... il faut alors l'éviter et l'attaquer a la tête en faisant : Gauche, Droite, Gauche, Droite. King Hippo : s'il ouvre la bouche et qu'il lève le bras, ça veut pas dire alleluia mais juste qu'il faut lui envoyer un direct à la tête puis tu continues par des coups au nombril (sans faire guili guili). Tu continues jusqu'a ce qu'il tombe raide c'est à dire KO. S'il essaie de te donner un coup bouche fermée, ça veut pas dire bisou et bonne année, mais juste qu'il faut le taper sur la figure 2 à 4 fois afin qu'il ouvre la bouche. Great Tiger : il a un bijou sur son turban et celui-ci... le bijou (pas le turban) clignote, ça veut dire qu'il se prépare à te taper. Il faut éviter ses coups et s'il change de methode d'attaque, n'hésite pas à le frapper dans la tête. Pour éviter son coup de poing magique, appuie sur Bas dès que le coup arrive pour te mettre en garde basse. Et des qu'il a fini son attaque magique n'hesite surtout pas à lui taper dans la figure et il finira au tapis. Bad Bull : attend son 3ème saut dans ta direction et donne-lui un coup au ventre, il finira direct sur le sol. Super Macho Man : évite ses coups pendant le premier round puis épuise son énergie pratiquement au maximum. Dans le 2eme round , fais le tomber par un direct et quand il se releve, sors ta supervrille, laisse-le te mettre à terre. Après, continue à eviter et a parer ses coups. Tu gagneras TON combat par K.D.

ZELDA

Pour enfin atteindre le niveau 7 de la premiere quête, il faut aller au lac, à gauche de celui où il y a une fée et jouer de la flûte. Le lac s'assèchera et l'entrée du dongeon apparaîtra.

KID ICARUS

Chez les commerçants, pour faire baisser les prix, appuie sur A et B de la 2ème manette.

MEGAMAN

Les bulles mécaniques se detruisent. Tire des rayons lasers simples puis, quand elles deviennent rapides, sers-toi du pouvoir de Gusman.

COBRA TRIANGLE

Quand la chute d'eau va t'avoir, accélère un peu pour avoir des points.

BIONIC COMMANDO

Dans le neutral "area 17", fais au garde une demonstration avec ton bras et il te dira où se trouvent certains passages secrets. Si tu tombes dans un trou, essaye de t'accrocher au bord avec ton bras bionique.

WORLD CUP

Tous les codes pour l'équipe d'Italie :
Cameroun : 00000
Japon : 10312
France : 30712
URSS : 01512
Espagne : 22012
Angleterre : 72112
Mexique : 11512
Pays-bas . 42412
Bresil . 62612
Argentine : 22312
Allemagne . 12812

BAD DUDES

Les chefs arrivent généralement dans le coin droit de l'écran. Vas-y et trappe, ainsi tu pourras toucher le chef avant qu'il n'apparaisse.

FESTER'S QUEST

Il est conseille d'avoir son tlingue au maximum avant d'entrer dans les egouts.

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Emplacement des objets importants :
Village de Ruto : bouclier.
Village de Raur : saut.
Village de Soria : vie.
Village de Mido : fée.
Village de Nabooru : feu.
Village de Oarunia : reflet
Village de Kazuto (bois) : sortilège et clef.
village de Kasuto (desert) tonnere.
Temple 1 : chandelle.
Temple 2 : gant.
Temple 3 : radeau
Temple 4 : bottes

DRAGON'S LAIR

Grâce au code suivant : IENSGGAA tu pourras visiter les sous-sols de l'antre du dragon.

ZELDA

Au 7 ème niveau, pour arriver au monstre, va a l'endroit ou se trouvent les mains bleues. Tu es les toutes et pousses une des pierres, une porte s'ouvrira menant a Aquamentus.

GRADIUS

Au niveau 1, recules sur le côté droit du rocher en forme de losange qui est en plein milieu de l'écran. Tu gagneras une vie. Fais la même chose au niveau 4, mais du côté gauche cette fois, pour avoir la même chose.

GOONIES II

L'echelle se trouve dans la partie la plus basse du monde sous-marin, sur la gauche. Si tu vas dans le monde des cascades, que tu prends la porte du milieu, que tu vas dans la salle près de la porte et que finalement tu tapes les vieilles dames 5 fois sur la tête, tu obtiendras une bougie.

TROJAN

Au second point de départ du 2ème stage tu trouveras une vie. Pour l'avoir, va à l'extrémité du lac , puis bas l'air avec ton épee. Dés que tu auras frappé au bon endroit la vie apparaîtra

ROBO WARRIOR

Dans le monde 2-1, il y a une salle secrète qui est 6 cases en haut avant le mur. Pour avoir les 6 trésors il faut que tu commence á gauche, droite, milieu. Il faut que tu fasses se produire les explosions dans cet ordre.

ZELDA II

Pour avoir la clef magique : va à New Kazuto et fais l'incantation "Spell" dans l'impasse. Pour avoir le tonnerre : va dans la ville fantôme, mais va avant chercher la croix dans le palais no 6. Puis ensuite, trouve le sage dans la ville fantôme, il te donnera le sort.

BIONIC COMMANDO

Lorsque tu rencontres un camion sur la carte, détruis suivant les cas : soit les 2 types portant un bouclier, soit les 2 jeeps ; puis récolte les aigles. Tu auras autant de "continues" que d'aigles ramassés.

METAL GEAR

Les endroits où se trouvent les 6 premières cartes : 1 ère : porte principale de la première partie du jeu, dans le camion du milieu. 2 ème : va au 3ème étage du 1er immeuble et, à partir de la chaudière, descend d'un écran. Puis va 4 écrans á droite et la porte la plus éloignée, tu auras ta carte. 3 eme : après t'être fait capturer, entre dans la pièce Shotgunner et passe la porte en bas á gauche. 4 eme : au nord du premier immeuble, dans le camion du bas. 5 eme : toit du 2eme immeuble. 6 ème : Va au 1er étage du 2éme immeuble, va à droite en passant par la gouttiere puis monte et traverse la breche qui ramène au sol. Suis le chemin qui descend, prend a gauche et monte. Enfin passe la porte qui est a droite en utilisant le plan de metal gear ou la carte no 5.

SNAKE RATTLE'N ROLL

Au début du jeu, saute sur la première pierre isolée à la surface de l'eau. Saute ensuite sur place, tout en donnant des coups de langue. Tu arrives directement au niveau 3. Si tu traverses le niveau 1 le plus vite possible jusqu'à la fin, tu verras une fusee qui commence a décoller, saute dessus en trappant comme pour la gober, elle t'emmènera directement au niveau 8.

ROBOCOP

A la 2ème mission, lorsque tu arrives au 1er étage de la mairie, prends la premiere porte. Quand tu es a l'intérieur de la piece, avance vers le mur de droite, une partie du mur va clignoter, frappe-le du poing jusqu'á ce qu'un passage apparaisse. Tu arriveras dans une pièce sans issue, recommence a frapper le mur et tu arriveras dans la pièce où le maire a été emprisonné.

WRATH OF THE BLACK MANTA

Au 2ème stage, aprés le passage en cerf-volant, tu tomberas. Mais au lieu d'aller á droite, tourne a gauche. Par ce chemin tu trouveras 2 informateurs et 1 personne kidnappee. Si tu continues encore plus à gauche et que tu trappes sur la partie inférieure du mur du fond, tu te trouveras dans une pièce secrète.

GOAL

Voici quelques codes :
Demi-finale Allemagne-Japon : BTXAREZCGTIPDDOA
Finale Allemagne-Argentine : ATXAREZCGTIPODOB
Finale URSS : FTXAREZCGOIIPFMB

TOP GUN

A la 4ème mission, il faut detruire la rampe de fusée. Pour recevoir le moins de missiles possible il suffit de descendre au maximum et de tirer sans arrêt sur la cible.

TRACK AND FIELD II

Au tir a l'arc, pour la cible à 90 métres, mets la puissance maxi et oriente, en plus des reglages, en fonction du vent, votre arc de 7 degrés vers le haut.

BURAI FIGHTER V

Code pour avoir l'armement total dès le début : LTBB

DUCK TALES

Quand tu es dans le vaisseau spatial (sur la lune), va chercher la télécommande de Gizmo et saute sur une pieuvre rouge. Tu accèdes á une salle où Mamie Donald te donnera 5 glaces.

CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Pour être transporté au sanctuaire : 74Qcq8TeLOjB wkMcpMcIGEJm XTfoL7i

DR MARIO

Pour aller au tableau d'options durant une partie, fais A, B et Select simultanément puis Start.

HYPER LODE RUNNER

Quelques codes :
Niveau 20 : TT-6637
Niveau 21 : WG-6702
Niveau 22 : YT-6767
Niveau 23 : CU-2736
Niveau 24 : FN-2801
Niveau 25 : HU-2866

SOLAR STRIKER

Au niveau 4, il ne faut pas detruire le sous-chef et, surtout, il faut tirer dans le centre du vaisseau sans bouger.

SUPER MARIO LAND

Pour passer dans les passages trop étroits, baisse-toi, puis avance plusieurs fois de suite. Ensuite, tout en allant en bas à droite, appuie sur A pour te déplacer.

FORTRESS OF FEAR

Au monde 3.0, juste au debut, vas vers la GAUCHE et tu auras une vie et une clef.

HUNT FOR RED OCTOBER

Pour commencer avec 25 sous-marins appuie simultanément sur A et B, puis SELECT, HAUT et BAS.

SPIDERMAN

Pour éviter les explosions du premier boss, il faut te plaquer au mur de droite et t'accroupir.

BATMAN

Au niveau 2, il y a une vie dans le vide. Passe de l'autre côté, mets-toi le plus bas possible, baisse-toi et tire. Alors une plate-forme fera son apparition juste en dessous de la vie.

CHASE HQ

Il est préferable d'utiliser les turbos lorsqu'il n'y a pas de voitures comme dans le tunnel du niveau 1 et là où il y a des obstacles style herbe...

BART SIMPSON

Pour couper la musique dans le jeu tape Pause et A.
Pour franchir sans difficulte les ennemis qui se planquent dans les arbres, tu leur tournes le dos lorsque tu te trouves près d'eux. Ensuite, et c'est là que c'est dificile, tu lances un boomerang, tu fais volte-face et tu sautes vite fait au-dessus de leur tête. Après tu recuperes tranquille les points de vie

CASTLEVANIA

Dans le stage 2, il existe une pièce secrète au niveau du pont. Pour la découvrir, facile, tu descends sur la liane puis tu prends celle de droite et encore une fois celle de gauche. A ce moment, des yeux tombent. Tu te places sur la troisieme marche en partant du haut et tu détruis un des yeux qui arrive vers toi. Un trou apparaîtra, tu descends et bingo, tu obtiens toutes les options voulues.

OTHELLO

Au lieu de garder tes pieces en tas, essaye donc de les disséminer un peu partout. En effet, l'adversaire pourrait fort bien ramasser plusieurs de ces tas avant la fin de la partie... et donc gagner.

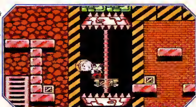
SOLAR STRIKER

Tu as des difficultes pour tuer le boss du premier niveau ? Pas de probleme, tu te places en haut à droite de l'écran et tu ne bouges plus ! Il partira tout seul au bout de quelques secondes.



HAMMERIN' HARRY

La fédération nationale des marchands de biens nous fait parvenir ce communiqué : "Nous condamnons fermement les agissements des Rusty Tailers qui ont été portés à notre connaissance et qui couvrent de honte notre noble profession du bâtiment. De telles brebis galeuses pourraient laisser croire que nous sommes avides et sans scrupules et que nous exploitons le désir légitime des populations à disposer d'un toit sans se ruiner pour autant. Il n'en est rien." Dont acte. Même si cette profession connaît aujourd'hui quelques problèmes, après s'être copieusement goinfrée à une époque, on attend encore de voir les philanthropes issus de ses rangs. Des ceusses qui auraient logés les SDF, l'hiver, par exemple.

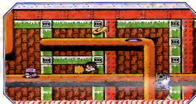


Cet ascenseur est très dangereux ; il faut tomber dessus au bon moment et en partir au bon moment. C'est une histoire de timing tout simplement !



Il faut l'avouer, ces ouvriers font très bien leurs heures supplémentaires. Je ne m'inquiète pas pour toi, quelques coups de marteau suffiront.

Un chef d'entreprise en bâtiment, avide d'argent, lui, terrorise les pauvres habitants tranquilles de Carpentersville. Il fait détruire toutes les maisons et vend ou construit sur ces terrains dévastés. Harry n'a pas échappé au carnage et il décide de tout casser, à son tour, quand il constate que sa maison a été détruite. Il prend un marteau laissé sur les lieux du "crime" par Claude François et part se venger tout aussitôt, toute la haine du monde dans les yeux.



Ici tu devras faire face aux ouvriers mais également aux aliens qui sortent tout droit de l'eau polluée. Si tu veux rester en bonne santé, n'en bois pas !!

A moi les terrassiers !

The Rusty Tailers (les ouvriers de l'entreprise) tentent d'arrêter notre héros. Mais on ne peut arrêter un fou furieux. Harry devra tout simplement traverser la ville pour montrer de quel bois il se chauffe au patron de cette entreprise véreuse, qui envoie sa meute de chiens enragés à sa rencontre pour éviter la fâcheuse entrevue. Il devra tabasser les traditionnels boss et amasser les bonus. A la fin de chaque niveau, un bonus stage plutôt marrant lui sera proposé.



BOSS 1 : il est vraiment balaise celui-là, il t'envoie des plaques d'égouts à travers la tronche.



BOSS 2 : celui-ci, c'est à coup de bâtons de dynamite qu'il te parlera. Bonne chance !

BOSS 3 : attention au tireur et aux accélérations fulgurantes de cette voiture.



BOSS 4 : cette fille autrefois innocente, pourrait te causer pas mal de problèmes.



BOSS 5 : bien qu'il soit dans un fauteuil roulant, il reste néanmoins très dangereux.

Une cartouche nickel chrome !

Le jeu est bien réalisé dans l'ensemble. Les graphismes sont bien faits, et chose étonnante, les décors le sont également (car c'est rare). La jouabilité est bonne, doublée d'une animation superbe, les ennemis débouchant de partout et d'ailleurs, offerts aux coups qui partent dans tous les sens. Les musiques sont très sympas. Si le jeu possède une difficulté très bien dosée qui va crescendo bien comme il faut, il reste néanmoins trop court et un peu facile pour les as du placard comme moi. Très amusant quand même !

Régis Crochet

ARCADE/ACTION

Irem – 1 joueur

Un super jeu de plate-formes. Un Banzzaï d'Or !

87%	GRAPHISME
84%	ANIMATION
81%	SON
86%	JOUABILITE
83%	DUREE DE VIE

90% — OR

EN ROUTE CONTRE LES DÉMOLISSEURS !



LE JEAN **: tu trouveras ce bonus une seule fois dans tout le jeu. Tu pourras sauter plus haut !**



CETTE MASSUE DOUBLE **ta puissance de frappe. La meilleure arme du jeu.**

Avec ce bonus tu pourras frapper à répétition en faisant des moulinets.



LE CASQUE **arrêtera un coup de tes adversaires.**





Les premiers écrans du premier niveau, comme tu le vois, il est impossible de se balader tranquillement. Ta route est truffée d'ennemis qui feront tous pour te barrer le chemin. Prends garde à toi sinon ...

LE MEILLEUR JEU DE REFLEXION DE L'ANNEE ARRIVE ENFIN SUR VOTRE SUPERBE...

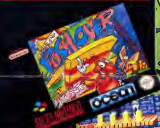
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LA PRESSE S'ENFLAME POUR PUSH-OVER:

LE MAGAZINE TILT A DIT
"PUSH-OVER EST TOUT SIMPLEMENT GENIAL. PUSH-OVER A REÇU LE TILT D'OR-CANAL + DU MEILLEUR JEU DE REFLEXION DE L'ANNÉE 92."

THIS GAME IS NO... PUSH-OVER

FEATURING G.I. ANT



TILT D'OR CANAL+ 1992





LE MAGAZINE JOYSTICK A DIT:
"On est obligé de s'emballer pour PUSH-OVER - MEGASTAR 90%

LE MAGAZINE GENERATION 4 A DIT:
"PUSH-OVER est un produit génial - GEN D'OR 90%

Dans PUSH-OVER, vous allez faire connaissance avec la nouvelle Superstar des jeux vidéo: G.I. ANT la fourmi.

Votre petite fourmi G.I. ANT doit faire tomber en cascade tous les dominos à l'écran. On retrouve le même principe que les PUBS TV sur les carrés de sucre. Chaque domino a une fonction précise:

* **Dominos qui explosent**
* **Dominos bloqueurs**
* **Dominos invisibles**
* **Dominos qui créent des ponts**
* **Dominos ascenseurs**
* **Dominos qui se divisent en deux**
* **Dominos qui rebondissent.**

Il faut utiliser les éléments du décor et les fonctions de chaque domino à bon escient afin d'atteindre la combinaison idéale.



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT